
¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial Xbox. Edición España
AVANCE
JADE EMPIRE
Te contamos todo sobre el nuevo RPG de BioWare
+10
+30
+50
HASTA 8 JUGADORES ON LINE
PROJECT GOTHAM RACING 2
Compite a todo gas en Xbox Live
ANALIZAMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
NBA LIVE 2004
VOODOO VINCE
CLUB FOOTBALL
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
PRIMEROS VISTAZOS Y AVANCES:
JADE EMPIRE, COUNTER-STRIKE, UNREAL II, BROKEN SWORD Y GOBLIN COMMANDER
NÚM. 21 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 226943 00021

OléMóvil

¡NO HAY MÁS PARA TU MÓVIL!!!

TOP 20

54391	Andy y Lucas	Son de amores
54353	El chombo	Papi Chulo
54210	Mago de oz	Fiesta pagana
54388	El canto del loco	La madre de Jose
54368	David Civera	Bye bye
60570	Evanescence	Bring to life
54394	Alejandro Sanz	No es lo mismo
54276	Los Chichos	Ni mas ni menos
59608	Eminem	8 mile
54387	Malena Gracia	Loca
59709	Beyonce	Crazy in love
59168	Bob marley	No woman no cry
59743	Black Eyed Peas	Where is the love
60238	Metallica	Nothing Else Matters
57005	Grito	Tarzan
53237	Chasis	Universe
65021	yeye	Paquito chocolatero
59045	Mike oldfield	Tubular bells
59626	50 Cent	In Da Club
72107	DJ Sakin	Braveheart

TOP 10



09012, 30023, 29087, 27026, 30002, 01246, 18259, 21012, 21019, 18026

DISCO

53205	Safri duo	Samba adagio
53240	DJ Tiesto	Lethal industry
72191	Techno syndrome	Mortal kombat
53221	Barthez	Infected
53346	Panjabi mc	Mundian to bach ke
53199	Barthez	On the move
53009	Boomfunk Mc	Freestyler
53362	Dj Lasha	Giulia
53014	Sash	Ecuador
53252	Faithless	Insomnia
53262	DJ Tiesto	Suburban train
61012	Prodigy	Breathe
53060	Energy 52	Cafe del mar
61048	Chemical Brothers	Hey boy hey girl
53341	Ingrid	Tu es foutu
61018	Depeche Mode	Enjoy The Silence
53257	Milk Inc	Never Again
53238	Luna park	Space melodie
53037	Gloria Gaynor	I will survive
61005	Jean michel jarre	Oxygen

Envía KO Código del Logo o Tono **AL 5646**

Ej: envía KO 62098 al 5646 para que suene "LA CREMITA" en tu móvil

JUEGOS JAVA

NUEVO

Speed Devil	1014
Italian Job	1216
Siberian Strike	1011
X Men	1215
Top Gun	1213
Skate & Slam	1012

ENVÍA WIN Código JUEGO **AL 5646**

Ej: Envía WIN 1215 Al 5646 para jugar a toda pantalla a X Men

+ JUEGOS

Prince of Persia	1005
Splinter cell	1084
Rayman 3	1018
Dessailly Pro Soccer	1020
Rainman bowling	1009
Honey Box	1045
Solitario	1013
Rainman Golf	1010

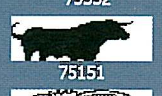
También al: 806 52 62 11

© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia.Top Gun TM Air Combat. TM & © 2003 Paramount Pictures. All rights reserved. The Italian Job TM & © 2003 Paramount Pictures. Marvel, X-Men and related characters: TM & © 2003 Marvel Characters: Inc. X2: X-Men United Film Elements: © 2003 Fox

SALVAPANTALLAS











75381, 75024, 75019, 75022, 75352, 75002, 75011, 75157, 75010, 75012, 75412, 75151, 75370, 75123, 75023, 75009, 75331, 75357, 75139, 75020, 75005, 75016, 75115, 75114, 75347

MELODÍAS POLIFÓNICAS

TOP 20

83599	Papi chulo	80277	Nothing else matters
82652	Fiesta Pagana	82172	Barcelona
83604	Loca	80001	In Da Club
83584	Bring me to life	83228	Samba Adagio
83188	Real Madrid	80043	The Terminator
80017	Mission Impossible	81689	Rosas y espinas
83796	La madre de Jose	83662	Crazy in love
80025	The Simpsons	80096	Pulp Fiction
80726	No woman no cry	80002	Lose Yourself
81690	Bye Bye	80269	Freestyler

ENVÍA OYE CÓDIGO POLIFÓNICA **AL 5646**

Ej: envía OYE 81684 Al 5646 para escuchar "MUNDIAN TO BACH KE" en tu móvil

CINE Y TV

62096	Las tapitas
62073	Shin Chan
62023	Simpsons
62027	Fraggle rock
51027	Mission impossible
62050	Los Munsters
62039	Rasca y pica
51005	El Exorcista
62098	La cremita
51021	La Pantera rosa
51000	Star wars
51003	El bueno el feo...
62094	Mas que nada
51075	Gladiator
51113	May It Be
62007	El equipo A
62029	Verano azul

ANIMALES

03091, 03040, 03112, 03021, 03002, 03422, 03629, 03393

53375	Traffic	Dj Tiesto
54397	Hoy	Gloria Stefan
60626	Did my time	Korn

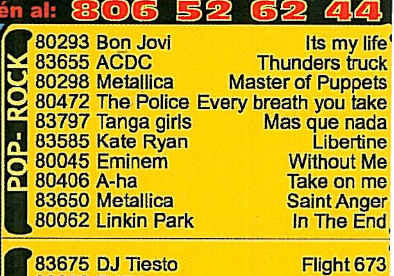
NUEVO

806 52 62 99

HIMNOS

55058	Cara al sol	68004	Athletic de Bilbao
55011	H. de España	68015	Real Sociedad
55024	H. de la Legion	55022	Els segadors
68014	Hala Madrid	68001	Atletico de Madrid
68002	Cant del Barca	55060	Guardia Civil
68030	100 Real Madrid	55025	Partido Popular
55059	Ast. Patria querida	68026	We are the cham...

NACIONALES



82004	Juanes	A Dios le pido
82935	Navajita Plateá	Noches de bohemia
82835	D. Bisbal	Miénteme
83609	Sex bomb	Ven ven ven
82284	Diego Torres	Color Esperanza
83290	Alex Ubago & Ar	Sin Miedo a Nada
83598	Mana	Mariposa traicionera
83578	Dinio	Hasiendo el amor
82430	Antonio Orozco	Devuélveme la Vida
83642	Hombres G	No te escaparas

FAVORITOS

30061, 06131, 06060, 30008, 02347, 09302, 02015, 02237, 09150, 30003

NACIONAL

54323	Beth	Dime
54275	Alex Ubago	Me muero por conocerte
54274	Mago de Oz	Hasta que el cuerpo aguante
54180	Seguridad social	Chiquilla
54289	David Bisbal	Mienteme
54354	Dinio	Haciendo el amor
54326	Upa Dance	Sambame
54371	Camela	Nunca debi enamorarme
54231	Juanes	A dios le pido
54272	Mago de Oz	Danza del fuego
54396	Oreja de V. Gogh	20 de Enero
54133	Hombres G	Sufre mamon
54306	Diego Torres	Color Esperanza
54355	Ricky Martin	Jaleo
54247	David Bisbal	Digale
54369	Oreja de V. Gogh	Puedes contar conmigo
54361	Hotel Glam	Es una lata el trabajar
54257	Chenoa	Cuando tu vas
54259	David Bisbal	Llorare las penas
54395	Fran Perea	Los Serrano

BONUS



03110, 29087, 09012, 03520, 30023, 03383, 27026, 02279, 03084, 03004, 27000, 30002, 30111

POP-ROCK

60024	Europe	The final countdown
60278	Kate Ryan	Desenchantee
60012	Guns n roses	Sweet child of mine
60611	Evanescence	Going under
60213	Iron Maiden	The Trooper
60118	Linking park	In the end
60013	Iron maiden	Number of the beast
59604	Eminem	Lose Yourself
60045	Rolling Stones	Satisfaction
60065	Metallica	Enter sandman
59706	Sean Paul	Get busy
60078	Mike Oldfield	Moonlight Shadow
59741	Dido	White flag
59468	Eminem	Without Me
60004	Acdc	Highway to hell
59727	50 Cent	Dont push me
60279	Bon Jovi	Livin On A Prayer
60269	Tatu	All the things she said
60614	Linking park	Numb
59580	Nelly FT Kelly Rowland	Dilema

CINE Y TV

80143	La pant. rosa
83658	Star Wars
80065	Friends
83850	Las Tapitas
80014	James Bond
80174	Expediente X
80024	The Matrix
80108	Benny Hill
80336	MacGyver
80044	Rocky

NOVEDADES

83890	La oreja de V.G.	El libro
83889	Robert Miles	Fable
83888	Gary Moore	Walking by myself
83887	Jewel	Intuition
83886	Chayanne	Caprichosa
83885	Linkin Park	Numb
83884	Television	El principe de Bel air
83883	Television	Fraggle Rock
83882	Pesadilla antes de...	Whats this?
83881	Dido	White flag

También al: 806 52 62 44

POP-ROCK

80293	Bon Jovi	Its my life
83655	ACDC	Thunders truck
80298	Metallica	Master of Puppets
80472	The Police	Every breath you take
83797	Tanga girls	Mas que nada
83585	Kate Ryan	Libertine
80045	Eminem	Without Me
80406	A-ha	Take on me
83650	Metallica	Saint Anger
80062	Linkin Park	In The End

DANCE

83675	DJ Tiesto	Flight 673
80056	Faithless	Insomnia
80093	Sash	Equador
81684	Panjabi Mc	Mundian to bach ke
83580	Scooter	Weekend
80642	Depeche Mode	Enjoy the silence
81685	In-grid	Tu es foutu
80041	DJ Sammy	Heaven
82361	Dj Bobo	Chihuahua
83667	Panjabi MC	Jogi

FOTOS A COLOR...











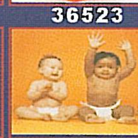
36170, 36487, 36525, 36329, 36522, 36598, 36508, 36337, 35546, 36495, 36523, 35937, 36497, 36103, 36457, 36494, 36502, 36489, 36491, 36469, 36325, 36493

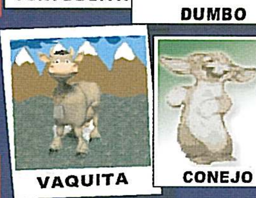
Envía VER Código FOTO **Al 5646**

Ej: envía VER 36525 al 5646 y tendrás LA CALAVERA en tu móvil

También al: 806 52 62 33

NUEVO ...Y FOTOS ANIMADAS



TORTUGUITA, DUMBO, VAQUITA, CONEJO

EJ: Envía VER DUMBO al 5646 y verás ¡Que bien se mueve DUMBO!






Logos y Tonos compatibles con modelos adaptados. Salvapantallas compatibles con modelos Nokia adaptados. Polifónicas compatibles con Motorola C350, T720, T720i, V600, Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, Panasonic GD87, Samsung SGH N620, SGH T100, Sharp GX10, Siemens C55, M55, S55, SI55, U10, Sonyericsson P800, T610, T618. Fotos y Animaciones compatibles con Motorola C350, Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, Panasonic GD87, Sharp GX10, Siemens S55, SI55, U10, Sonyericsson P800, T300, T302, T310, T610, T618, T58, T68i. Las fotos son compatibles también con Motorola A830, E380, E390, T720, T720i, V300 y V600. Todos los juegos son compatibles con Nokia 3410 (salvo 1018 y 1084 a 1216), 3510i (salvo 1013, 1045, 1084, 1213 y 1216), 3650 (salvo 1009, 1012, 1013, 1084), 5100 (salvo 1013, 1018, 1020, 1045 1213 y 1216), 6100 salvo(1013, 1018, 1020, 1213 y 1216), 6610 (salvo 1013, 1018, 1020, 1213 y 1216), 7210 (salvo 1013, 1018, 1020, 1213 y 1216), 7250 (salvo 1013, 1018, 1020, 1213 y 1216), 7650 (salvo 1009, 1012, 1013, 1084). Sharp GX10 (salvo 1009, 1010, 1013, 1014, 1020, 1045 y 1084), Siemens M50 (salvo 1009, 1018, 1020 y 1084 a 1216), MT50 (salvo 1009 y 1018 a 1216). Motorola T720 (salvo 1009, 1010, 1014, 1018, 1020, 1045, 1084 y 1213). Juegos 1013 y 1045 también compatibles con Nokia 6310i. X Men compatible también con Nokia 3100, 3300, 6220, 6310i, 6650, 6800, 7250i, 8910i.Utilizando nuestros servicios, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos y podrá ser utilizado posteriormente para el envío gratuito de información y ofertas relacionadas con nuestros servicios co olemovil.com. Conformemente a la ley vigente, puedes darte de baja enviando un correo indicando tu teléfono a info@olemovil.com. Coste del SMS: 0,90€ sin IVA (nº de sms necesario para completar la descarga del contenido: logos, tonos y salvapantallas: 2; Fotos color y polifónicas: 3; juegos: 5). Coste máximo de la llamada a los 806: tfno 1,09 €, móvil 1,36€. IVA incluido.-Apdo. correos 24005 - Madrid (28080).

SGAERMV&M 513/09/901





www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Àlex Ventosa, Ana Fernández, Carles Sierra, José Luís Coto, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Sabas Delamo, Òscar Broc y J. L. Logan.
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

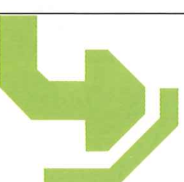
Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
11/03

Los artículos impresos en este número han sido tomados de la versión estadounidense y británica de Oficial Xbox Magazine. El copyright 2002 es propiedad de Imagine Media Inc. o de Future Publishing Limited. Todos los derechos están reservados. Publicados con autorización. La reproducción en cualquier forma, lengua, en todo o en parte sin la previa autorización por escrito está expresamente prohibida. Xbox es una marca de Microsoft Corporation en E.E.U.U. y otros países y la Revista Oficial Xbox es utilizada por MC Ediciones, S.A. bajo licencia. Para más información contactar con Dom Beaven (dom.beaven @futurenet.co.uk) International Development Director; Claire Morgan (claire.morgan@ futurenet.co.uk) International Business Manager o David Barrow (dbarrow@imaginemedia.com) Global Brand Manager.





La unión hace la fuerza



DENTRO de los muchos aspectos que se presentaron en el pasado X03 (del que os damos cuenta en este mismo número), uno de los más importantes fue la nueva estrategia que servirá para reforzar la imagen de Xbox, y que tiene como emblema una nueva frase: *It's good to play together.*

Más allá de aquel bien conocido lema «Play more», Microsoft quiere que la experiencia compartida de jugar sea el elemento clave que se asocie a partir de ahora con Xbox, ya sea por la posibilidad de que varias personas jueguen en una misma consola, o bien sobre todo, por el hecho de que muchas personas de diversos puntos del planeta jueguen a la vez gracias al servicio *Xbox Live*. Tal y como Peter Moore -vicepresidente corporativo de ventas mundiales de retail y marketing de Xbox- apuntó: «Cualquiera que haya luchado contra un compañero en *Dead or Alive 3* o haya salvado al mundo de forma cooperativa en *Halo* o haya recorrido París en *Midtown Madness 3* con jugadores de otros países, sabe que Xbox reune a la gente. Los juegos de Xbox siempre han tenido la capacidad de sacar de los jugadores lo mejor de sí mismos, pero es el entretenimiento social lo que nuestros jugadores más desean y es eso lo que les estamos ofreciendo. *Xbox Live* cuenta con una comunidad de más de 50.000 jugadores europeos que han entablado amistad y una constructiva rivalidad con jugadores de todo el mundo.»

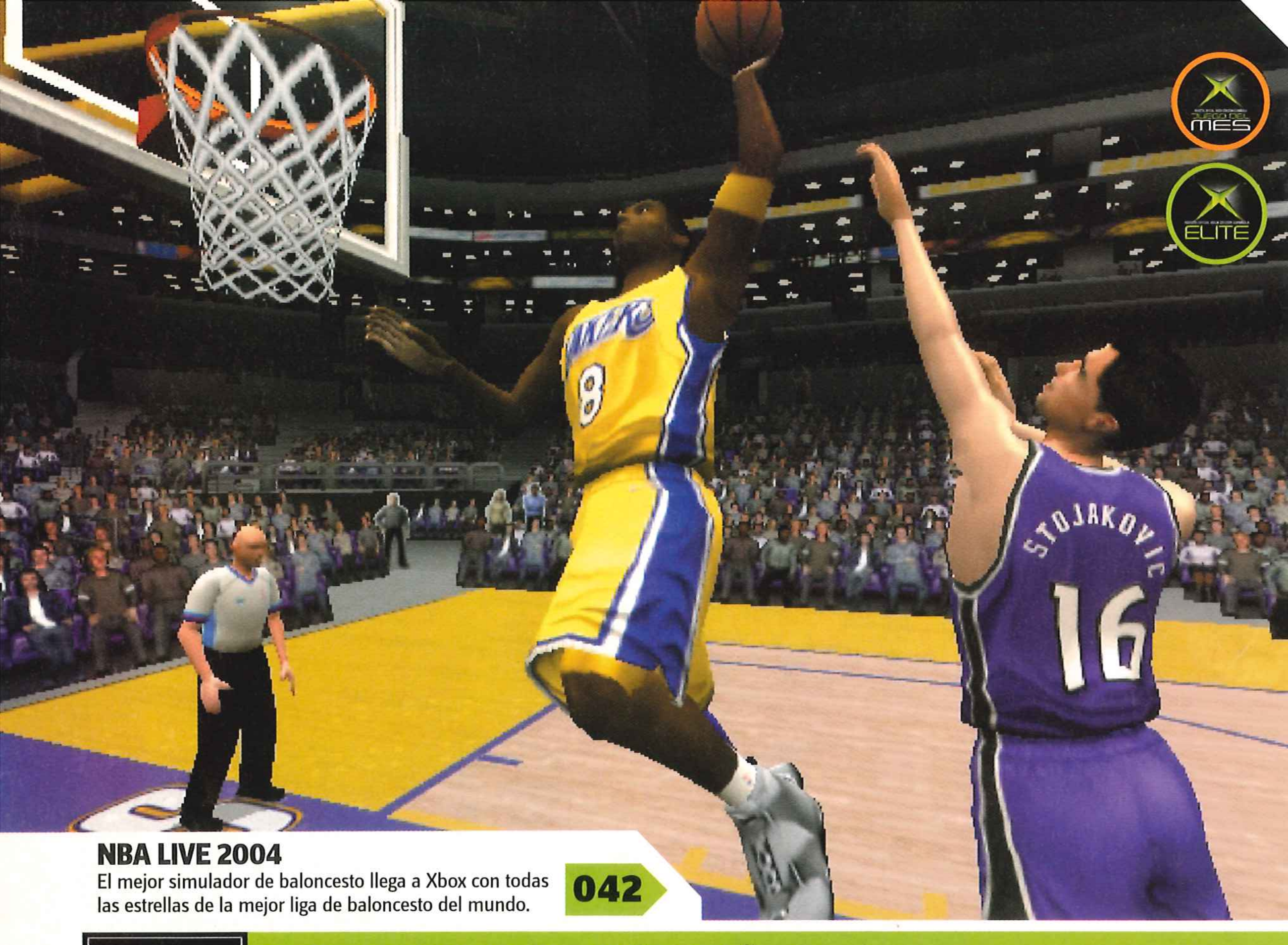
Esta idea será el eje central de una campaña publicitaria que ha sido desarrollada por una importante agencia internacional de publicidad y que pronto podremos ver en los puntos de venta, en la caja de los nuevos juegos, en promociones, eventos., etc...

Ya sabemos que muchas veces el marketing y la publicidad parecen estar destinados a conseguir crearnos necesidades que no tenemos y vendernos cosas que no necesitamos, pero sin embargo en esta ocasión Microsoft ha centrado su campaña en un aspecto que innegablemente atañe a todos los jugadores y que, con toda seguridad, aborda el elemento clave de los juegos del presente y del futuro: la experiencia multijugador.

Xbox ha sido pionera en este sentido al contar con el primer servicio de juego *on line* a través de banda ancha para consola y sigue marcando la pauta en este terreno con una enorme diversidad de títulos que permiten jugar haciendo uso de *Xbox Live*.

Con todo, sólo estamos empezando a atisbar la punta de un iceberg que en los próximos años nos mostrará su verdadera extensión.

José Emilio Barbero
Director





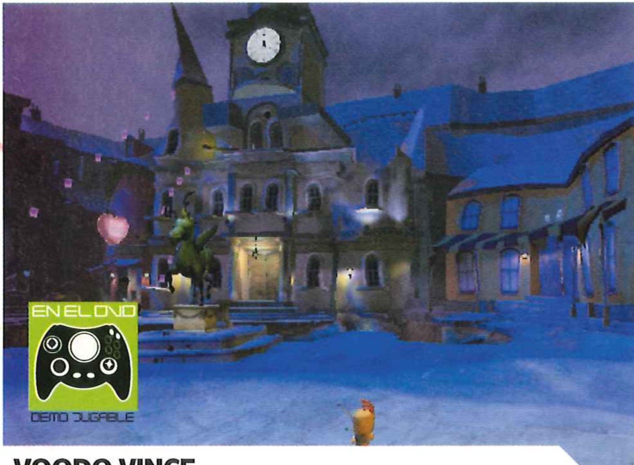




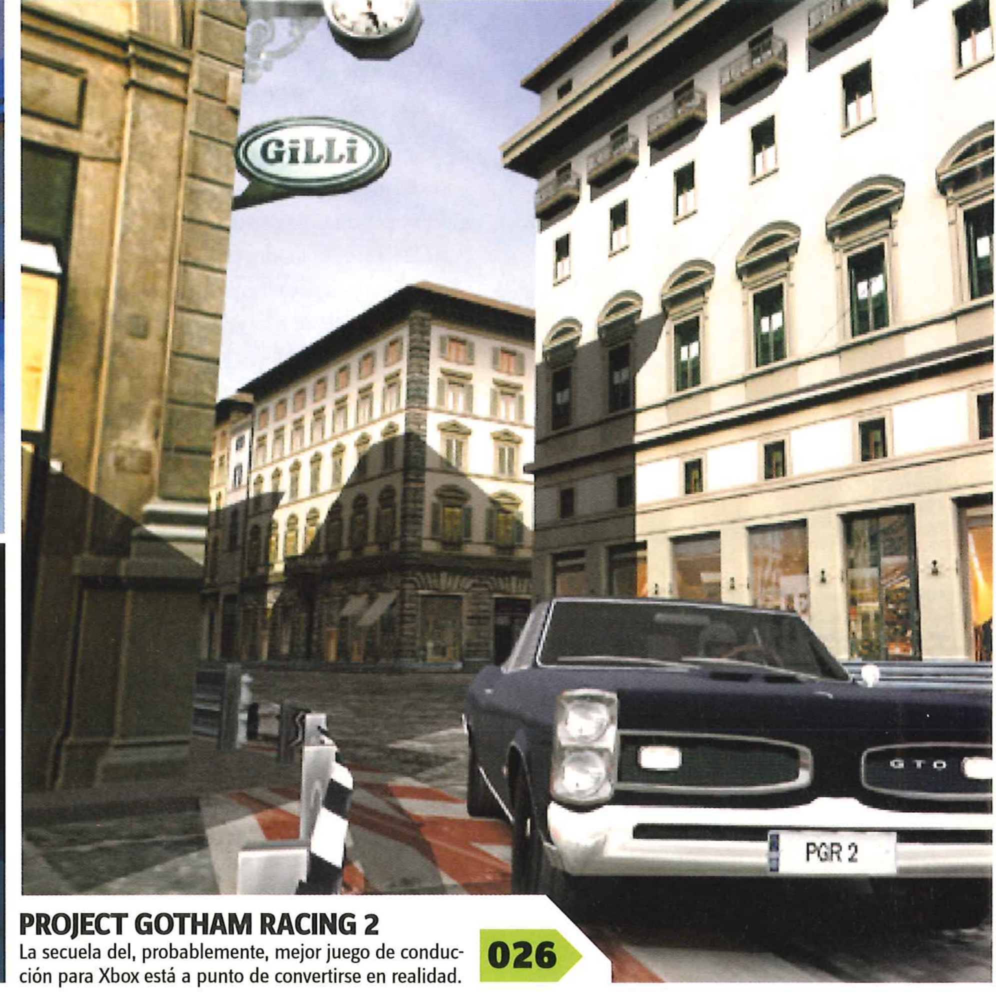


REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>21





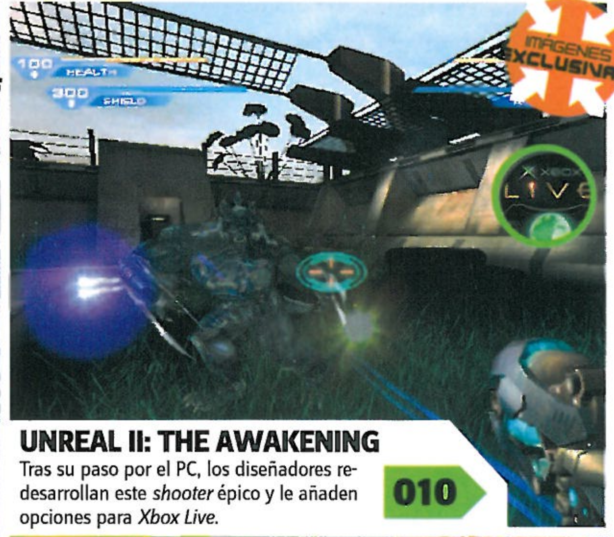




JADE EMPIRE

BioWare nos presenta este proyecto, que va a impulsar a nuevas cotas el género de los RPG.

004



UNREAL II: THE AWAKENING

Tras su paso por el PC, los diseñadores re-desarrollan este *shooter* épico y le añaden opciones para *Xbox Live*.

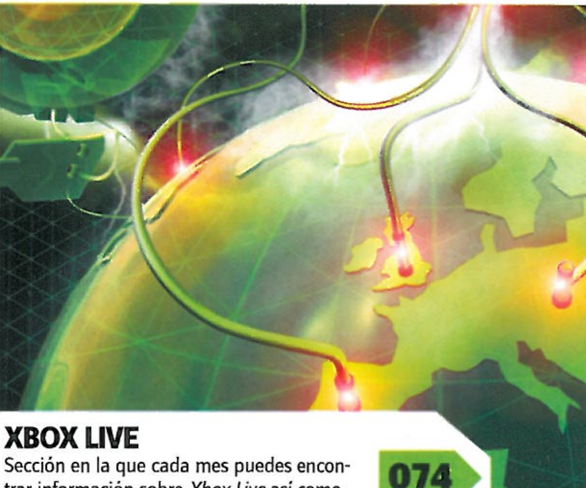
010



GROUP S CHALLENGE

Un divertido juego de carreras en el que tendrás que competir en 24 circuitos diferentes.

060



XBOX LIVE

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles.

074





COUNTER-STRIKE

El juego multijugador *on line* más popular del planeta ya se perfila para Xbox.

012



LA CONQUISTA DE JAPÓN

Descubre cómo poco a poco Xbox se hace un hueco en el difícil mercado del país del sol naciente.

032

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

REPORTAJE

ANÁLISIS

PLAY: LIVE

PLAY: MORE

DEMOS EN EL DVD

- Dino Crisis 3
- Rainbow Six 3
- Rolling
- NFL Fever 2004
- Tiger Woods PGA Tour 2004
- Voodoo Vince
- Finding Nemo
- Freedom Fighters

PELÍCULAS EN EL DVD

- The Lord of the Rings: The Return of the King
- Colin McRae Rally 04
- Urban Freestyle Soccer
- FIFA Football 2004
- Medal of Honor: Rising Sun

Jade Empire

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Fotos exclusivas sobre el ultrasecreto RPG de BioWare

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **BIOWARE**
EDITOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2004**
JUGADORES: **1**

TRAS el fenomenal éxito de *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República*, BioWare se dispone a impulsar a nuevas cotas el género de los RPG consoleros con *Jade Empire*, ya con una pinta bestial y del que tenemos la primicia. La galaxia muy, muy lejana ha sido sustituida por una China mítica, y los sables de luz se han envainado para dar paso a un revolucionario sistema de artes marciales.

«Éste es el juego que hemos querido crear desde hace más de media década», dice el Dr. Ray Muzyka, coproductor ejecutivo, durante nuestra entrevista en exclusiva. «Hemos tenido que esperar a que saliera la plataforma adecuada y hemos revisado por completo el motor de juego de por lo que Los Caballeros de la Antigua República (*LCDLAR)* va a convertirse en un auténtico juego de Xbox de segunda generación.» A ese respecto, verás técnicas artísticas de alto nivel, los gráficos más consistentes jamás vistos en Xbox, un sistema de ropa más detallado que el de *LCDLAR* y tiempos de carga aún más rápidos. »


Las tareas y misiones afectan a tu reputación.



La trama se desarrolla mientras hablas con los lugareños.


Construye un templo místico en el que entrenar.

TRABAJO COMUNITARIO

CONFORME avances en la historia, podrás tomar una ciudad fortificada y convertirla en tu base de operaciones. Aquí podrás enviar agentes en misión, entrenar a estudiantes, aprender nuevos estilos de combate y conversar con tus leales seguidores. Para mantener a raya a esos molestos invasores, deberás construir defensas y, a medida que crezca tu bastión y ganes más reconocimiento, cambiará la decoración para reflejar el camino que hayas tomado. Si eres bueno con tus ayudantes, puede que hasta erijan alguna que otra estatua en tu honor.

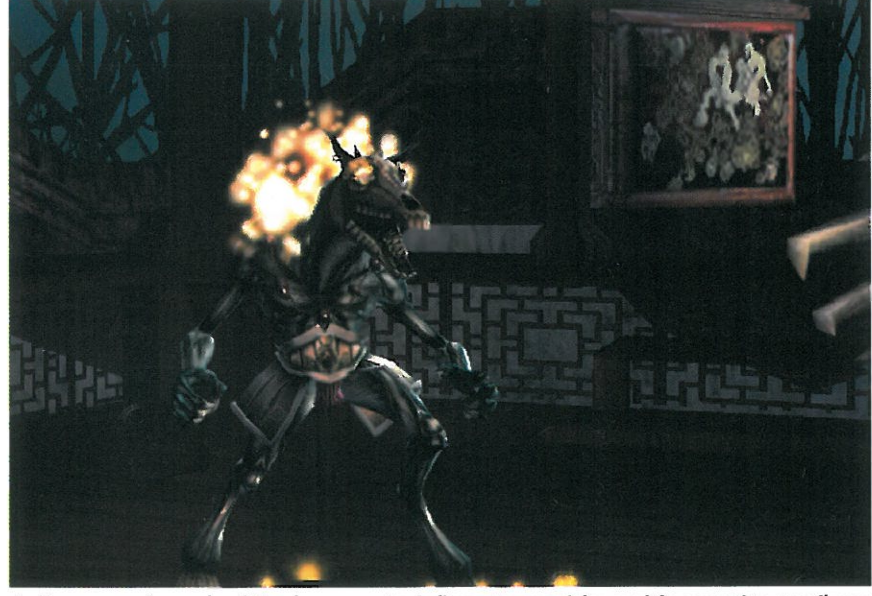


↑ A juzgar por esta imagen, parece que la película *Golpe en la pequeña China* sigue inspirando a los desarrolladores de juegos.

Más de 100.000 frases de doblaje ayudan a hacer avanzar el asunto; cada uno de los personajes tiene su propia historia

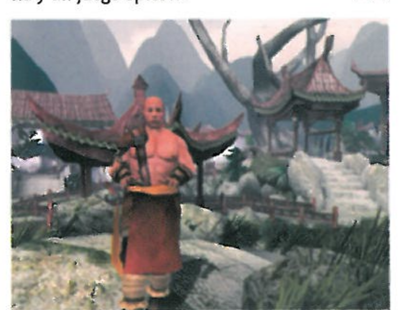
INFORMACIÓN ADICIONAL

» KUNG FU
Entre los estilos de artes marciales que puedes aprender están el Ciempiés y la Mantis, mientras que los estilos de magia incluyen el Fuego y la Palma Paralizante. Las habilidades con armas contemplan estilos como el del Hacha Doble entre otros, pero el sistema de física te permite romper sillas y usar las patas a modo de porra. Puedes incluso usar un estilo de combate sucio y tirar arena a los ojos de tu oponente, así que no todo va de honor.



↑ Una vez que tengas las dotes de un maestro Jedi en artes marciales, podrás convertirte en mil cosas.

» Miembros de BioWare visitaron China en varias ocasiones y estudiaron con denuedo las leyendas de aquel país para crear un escenario para el juego que, aun siendo pura fantasía, pudiera pasar por aquella época. «Podría decirse que es parecido a una versión china de la leyenda del rey Arturo –explica el productor Jim Bishop.– No queríamos crear el juego sobre una historia real, sino más bien tomar lo mejor de los mitos y leyendas que conocimos y mezclarlos en una historia y un juego épicos.» »



↑ No oses defraudar a tu maestro.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

XBOX LIVE

↑ Este palacio flotante es tan sólo uno de los escenarios que te dejarán sin aliento. Aquí todos querríamos vivir allí... siempre que nos podamos llevar nuestra Xbox, claro.

BIEN CONTRA EL MAL

COMO en *LCDLAR*, los jugadores podrán elegir por qué senda quieren luchar. Las decisiones que tomes en el juego afectarán a tu reputación en todo el territorio e influirán, a su vez, en la forma cómo interactúas con los personajes no controlables. Gobierna la nación con mano de hierro y sin piedad, o atiende con diligencia a todo el mundo, tú decides. También podrás dominar más de 30 estilos de combate, magia y armas. Cada estilo es básicamente un paquete de siete movimientos con diversas cualidades de ataque y velocidad, y van desde puñetazos y patadas hasta la transformación en seres sobrenaturales.

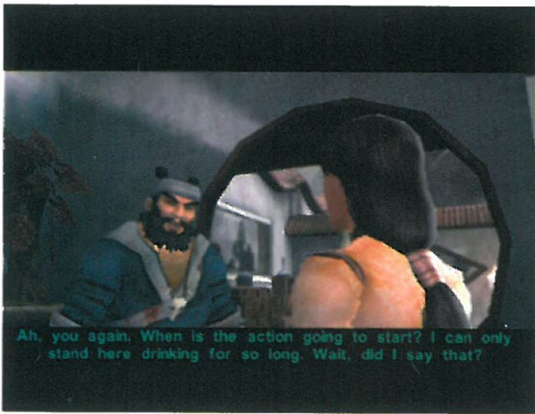




↑ Aprende todos los estilos y sé el mejor del país.



↑ Cárgate mesas y usa una de las patas como arma.



↑ Como frase para ligar no es que tenga mucho futuro.



↑ Fíjate en las sombras e iluminación de segunda generación.

Tu primera parada en este juego de rol mítico es una escuela de lucha. Como joven aprendiz Padawan en el camino del puño explosivo, debes empezar entrenándote a fondo bajo la atenta supervisión de tu maestro. «Puedes adoptar varios estilos de lucha y poderes mágicos, y un componente clave de la jugabilidad será dominar cada técnica y ser capaz de alternarlas con fluidez durante el combate», explica Muzyka.

Como en *Los Caballeros de la Antigua República*, habrá todo un mundo de pintorescos personajes (todos de una magistral animación capturada) entrando y saliendo de tu aventura, y que ofrecerán «toques de humor, rivalidades, flirteos y algo de hostilidad», dice Bishop. Más de


Enseña a tus amigos lo que es arte de verdad en las calles de Florencia.
50M
+10
+30
+50
Microsoft game studios
BIZARRE CREATIONS
Impresiónales a todos. Project Gotham Racing™2 es lo último en carreras. Reta a quien quieras, dónde quieras en Xbox Live™ y enséñales quién eres tú. En PGR™2 demostrarás tu estilo y conducirás a toda velocidad, por igual. Y con los coches que hay para elegir, no tienes excusa. Incluye el Ferrari Enzo y más de 100 coches entre los más deseados del mundo con los que jugártela, ganar puntos Kudos y subir puestos en la clasificación. Acelera a todo gas por las calles de más de cien circuitos distintos en 10 ciudades internacionales muy reales, entre otras Sidney, Chicago, Barcelona y Moscú. Con PGR™2, ganar nunca ha estado tan bien visto.
PGR PROJECT GOTHAM RACING 2
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/pgr2
Ferrari, Enzo Ferrari, todos los logos asociados, y los diseños distintivos de Enzo Ferrari son marcas registradas de Ferrari S.p.A. Saleen bajo licencia de Microsoft Corporation. Con licencia de Dr.Ing.h.c.F. Porsche AG bajo ciertas patentes. Porsche. El escudo Porsche, 911, Carrera, RS, Boxster y Cayenne son marcas registradas de Dr Ing.h.c.F. Porsche. AG. 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo Microsoft Games Studio, Xbox, Xbox Live y los logos Xbox son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.
Ferrari Official Licensed Product
SALEEN

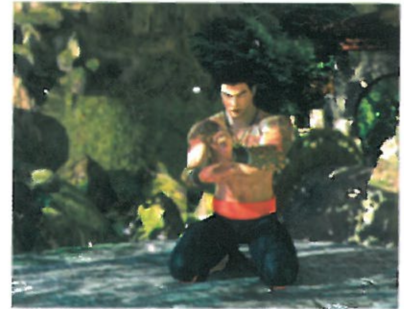
IMÁGENES EXCLUSIVAS

XBOX LIVE

↑ Parecerá salido de una *peli* de terror, pero en realidad es un buen tío. El bicho cornudo de al lado tampoco es tan malo como parece. iPodrías ser tú!



↑ Hazte amigo de los lugareños a la que puedas, sobre si todo si tienen esta pinta. Por intentarlo que no quede...



↑ Nada como un momento de calma.

100.000 frases de doblaje ayudarán a hacer avanzar el asunto y cada uno de los personajes que te encuentres tendrá su propia historia.

Al principio habrá siete personajes controlables a elegir, y el que ya está acaparando toda la atención recibe el extravagante nombre de Furious Ming. Es él quien ve a la misteriosa pero malvada Mano de la Muerte abrirse un camino de destrucción a través de un monasterio y es luego testigo del brutal asesinato de su padre. Una vez consumada la sucesión de hechos iniciales, y con el feng shui a tomar viento, se impone una dulce venganza. Y el resto es un cuento chino.

NO PUEDES DEFENDER LO QUE NO PUEDES COMPRENDER.

Incluye la SELECCIÓN ESPAÑOLA

ENFRÉNTATE CON LA SELECCIÓN ESPAÑOLA, LIDERADA POR RAÚL LÓPEZ, CONTRA LOS PODEROSOS EQUIPOS DE LA NBA.

DESATA UN ILIMITADO ARSENAL DE MOVIMIENTOS CON EL CONTROL EA SPORTS™ FREESTYLE.

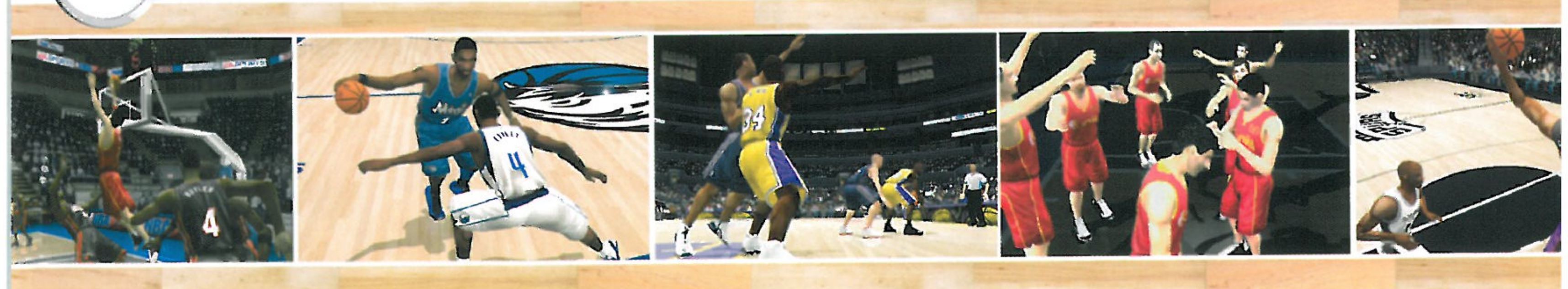
Crea los más increíbles movimientos, asistencias, mates, bandejas sin mirar. Domina el **Freestyle 10-Jugadores**, donde jugadores sin balón luchan los bloqueos, indican jugadas, realizan aclarados; utiliza a tus compañeros de equipo para derrotar a tus contrincantes.

CREA TU JUEGO.

EA SPORTS **SOMOS EL DEPORTE.**

EA SPORTS NBA LIVE 2004



















© 2003 Electronic Arts Inc. EA SPORTS, el logotipo EA SPORTS y Electronic Arts son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Todos los derechos reservados. La NBA y las identificaciones individuales de cada equipo miembro de la NBA utilizados en o por este producto son marcas comerciales, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos miembro de la NBA y no pueden ser utilizados en parte o su totalidad sin el previo consentimiento por escrito de NBA Properties, Inc. © 2003 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered

Unreal II: The Awakening

Un *shooter* épico reconstruido para *Xbox Live*



Como ves, la gente con lanzallamas no se anda con chiquitas.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: TANTALUS AND LEGEND ENTERTAINMENT
EDITOR: ATARI
LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2003
JUGADORES: 1-16 XBOX LIVE

NO ES NINGÚN secreto que la versión para PC de *Unreal II: The Awakening* no estuvo a la altura de lo que sus fervientes seguidores esperaban, pero el juego de Xbox se perfila como una historia distinta. Bajo la atenta supervisión de Legend Entertainment, desarrolladores del original, la compañía de Atari Tantalus se ha pasado meses modificando, retocando y puliendo este título en pos de la jugabilidad precisa que sólo Xbox puede ofrecer. Si a eso le añadimos un nuevo elemento multijugador *on line*...

Al contrario que *Unreal Championship*, que se centraba en lo multijugador, el gran reclamo de *Unreal II* es un absorbente modo para un solo jugador que suministra más de diez horas de implacable caos de temática espacial. No te preocupes si nunca has jugado al original: la historia se desarrolla en el mismo universo y prosigue la guerra contra la raza alienígena de los Skaarj; pero ahí es donde acaban las similitudes. Y de todos modos apareció hace tanto tiempo que ya ni te acordarás. Esta vez te ves cara a cara con nuevas razas, los Drakk y los Izarians.

Awakening empieza con un importante disturbio que te sitúa en la piel de un abogado encargado de rechazar el embate de extraños extraterrestres y soldados enemigos adictos al chicle. Tu objetivo final es ser el primero en conseguir los objetos e impedir el auge de un poder ancestral. Quizá parezca una *peli* de Indiana Jones, pero Indy nunca tuvo acceso a rifles de pulso, lanzagranadas, rifles de asalto, lanzallamas y iarañas! Pues sí: también puedes disparar contra tus enemigos arañas que se los comerán. Todas las armas tendrán asimismo un fuego alternativo. El arma de las arañas, por ejemplo, te permite colocar trampas para que caigan en ellas *aliens* desprevenidos. Muy ingenioso.

El corazón de este *shooter* de la era espacial es la última edición del motor Unreal de Epic Games. Desde luego, el juego de PC tenía un aspecto potente y un avanzado sistema de partículas traerá consigo fuego ardiente, humo errante y efectos climatológicos de un realismo espeluznante. Dicen que el sistema de IA también ha sido remozado y que ahora los enemigos se ponen a cubierto cuando saben que les llega su hora. No sabemos tú, pero si alguien nos apunta con un lanzacohetes, salimos corriendo como locos. Nunca falla.



Podrás descontrolarte en camiones Tonka de la era espacial.



Por el camino asaltarás bases enemigas de aspecto deslumbrante.



INFORMACIÓN ADICIONAL

ENRÉDATE
Si te devora la impaciencia por conseguir aún más información sobre *Unreal II*, mira la sede Web de Atari dedicada al juego. Orienta tu navegador en dirección a www.unreal2.com y descubrirás vídeos descargables y en *streaming* sobre el juego en sí, capturas de pantalla y datos sobre el título como para llenar una novela.

POTENCIA DIESEL
El motor de Unreal es, sin duda, la madre de todos los motores en lo que a impulsar juegos punteros respecta, especialmente *shooters*. Entre los futuros juegos para Xbox que usarán tan potente dispositivo se hallan *Star Wars: Republic Commando*, *Shadow Ops: Red Mercury*, *Advent Rising*, *XIII* y *Black9*. Estamos a la espera.



Asegúrate de lisiar a todo quisqui antes de que se disipe el polvo. En cuanto puedan verte, vendrá hacia ti una lluvia de balas.

SOLO NO PUEDES; CON TUS AMIGOS, SÍ

La falta de opciones multijugador en el juego de PC provocó un fuerte revuelo; por eso, ahora Tantalus se está esforzando para que los entusiastas de *Xbox Live* de todo el mundo puedan disfrutarlas. Pero es que aunque no estés conectado aún al mejor servicio de juego *on line*, no faltará la acción a pantalla partida y vía *System Link*. La mejor noticia por ahora es que Tantalus trabaja junto a Legend para crear un modo en cooperación, e incluso nos han prometido un nuevo juego multijugador por clases y en equipo.



Habrá cantidad de modos multijugador (tanto *on line* como no) para machacar a los colegas.

Dispara hordas de arañas contra el enemigo



No dejes que las preciosas luces y efectos te distraigan.



¿Secuencias de vídeo? Sólo puede significar ¡una historia!

Counter-Strike

El *shooter* favorito de mucha gente sólo en *Xbox Live*

↑ Si nunca has jugado con *Counter-Strike*, ahora puedes disfrutarlo.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **VALVE SOFTWARE / RITUAL ENTERTAINMENT**
EDITOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
JUGADOR: **1-16 VIA XBOX LIVE, SYSTEM LINK**

ANTES de echarte de cabeza en las aguas que conforman el mundo de las operaciones contraterroristas, debes saber una cosa: *Counter-Strike* es el juego multijugador *on line* más popular del planeta.

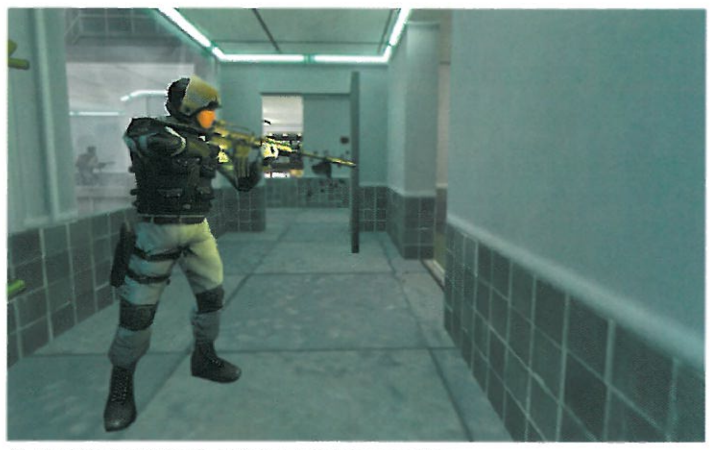
Ante todo (y lo más importante), la conversión de PC a Xbox ha sido realizada de forma brillante. El juego funciona de la misma manera: eliges jugar en calidad de terrorista o de contraterrorista, y te pertrechas antes de cada episodio comprando armas, municiones y algunos equipos. Cuanto mejor juegues (matando y alcanzando tus objetivos), más dinero ingresas para invertir en material militar en el episodio siguiente. En Xbox, el sistema de compra se suele realizar utilizando una serie de menús verdaderamente sencillos y funciona de forma insuperable. El ataque a los terroristas se produce sin armar ruido y en cuestión de segundos.

La adicción contenida en la afamada versión para PC ha sido exprimida hasta la última gota y ha sido trasladada a la versión Xbox. Tras haber invertido la mayor parte de nuestra estancia en el E3 jugando con este juego, llegamos a la conclusión de que los controles gozan del mismo comportamiento ponderado observado en *Halo*. Esto convierte a este juego en una gozada y los gráficos tienen un aspecto mucho más detallado que en la versión original. En particular, los modelos de personajes han alcanzado un nivel superior.

Junto con las misiones fundamentales de *Counter-Strike* (rescate de rehenes, eliminación de enemigos, colocación y/o desactivación de bombas), habrá enfrentamientos a muerte (*deatmatch*), tanto individuales como colectivos, lo que constituye toda una novedad en la serie. Las misiones *Condition Zero* han sido mejoradas, y hay una tonelada de contenidos nuevos, exclusivos, tan sólo para Xbox. Te verás obligado a conducir a tu equipo de élite a través de las junglas de Asia, las regiones de Europa del Este y las calles de Colombia tomadas por la droga.

Para igualar el aspecto de vida real del título (aquí no hay saltos con la ayuda de cohetes ni daños dobles), en este juego aparecen muchos *gadgets* y armas reales. Puedes elegir entre más de 25 armas, entre las que se incluyen escopetas, rifles para francotiradores, pistolas y otro tipo de armamento militar. Entre los *gadgets* nuevos se incluyen escudos protectores antidisturbios, sopletes y cámaras de fibra óptica.

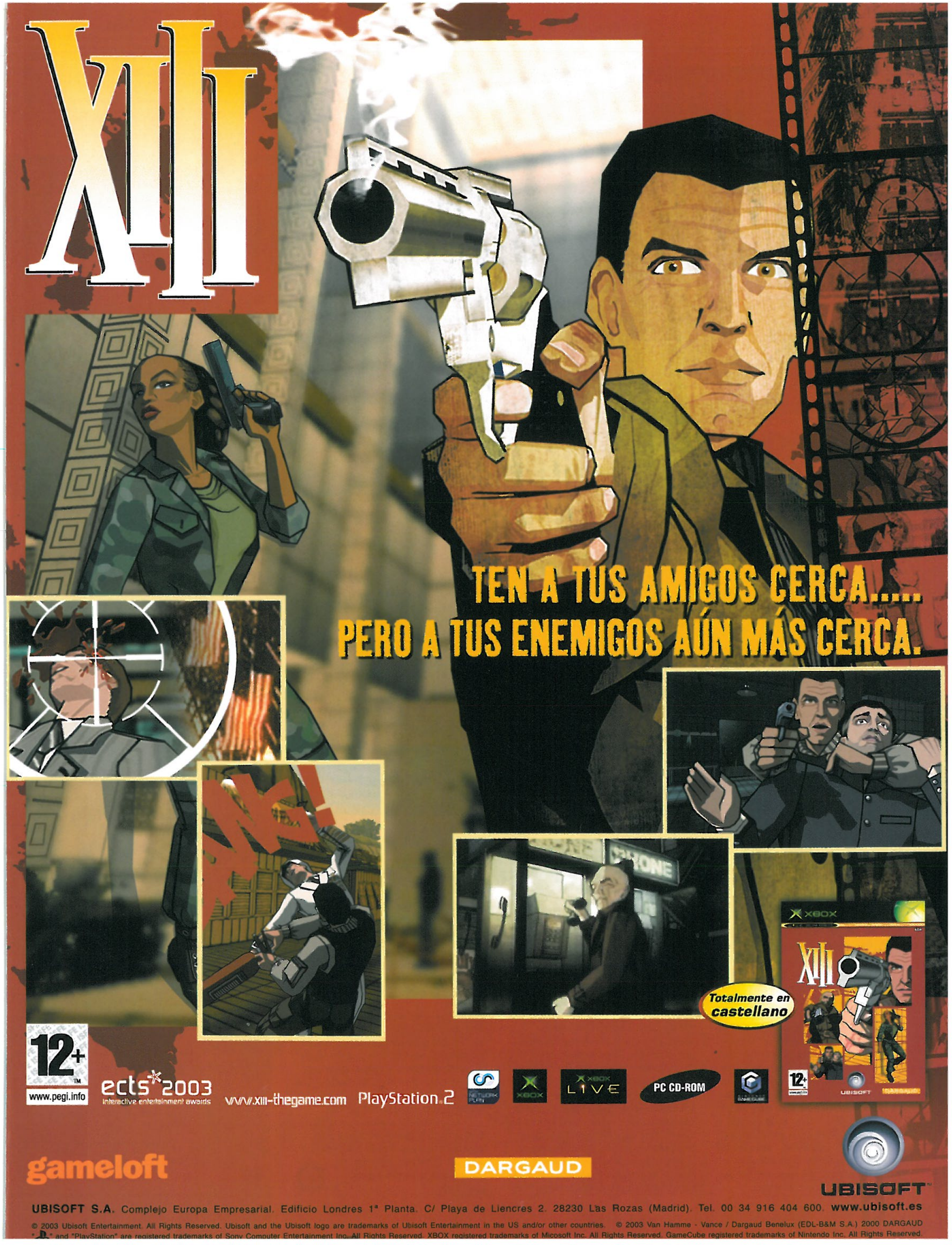
Por lo que hemos podido ver, cuando *Counter-Strike* haga su aparición en las tiendas, a finales de este año, se convertirá en el primer *shooter on line* para *Xbox Live*. La única cuestión que queda por resolver es saber si será capaz de defenderse del ataque furioso de *Halo 2*.



↑ Aquello de «¡dispara al bulto! siempre suena bien.



↑ De todos los juegos que probamos en E3, éste fue uno de los que más nos gustó.


XIII
TEN A TUS AMIGOS CERCA.....
PERO A TUS ENEMIGOS AÚN MÁS CERCA.
PHONE
Totalmente en castellano
XBOX
12+
www.pegi.info
ects 2003
interactive entertainment awards
www.xiii-thegame.com
PlayStation 2
XBOX
XBOX LIVE
PC CD-ROM
UBISOFT
gameloft
DARGAUD
UBISOFT
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres 1ª Planta. C/ Playa de Liencres 2. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel. 00 34 916 404 600. www.ubisoft.es
© 2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (EDL-B&M S.A.) 2000 DARGAUD
" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. XBOX registered trademarks of Micosoft Inc. All Rights Reserved. GameCube registered trademarks of Nintendo Inc. All Rights Reserved.

Más y mejor

El X03 demostró que Xbox está en pleno apogeo y se prepara para recibir un aluvión de grandes títulos de cara a final de año



DESPUÉS del agetreo del año pasado en la Isla de la Cartuja sevillana, la gran fiesta anual de Xbox se ha celebrado este año, y ya van dos -la primera edición se celebró en la ciudad de Cannes-, en la tranquila costa azul francesa. Juan Le Pins, una pequeña localidad situada a unos 50 kilometros de Niza, congregó a más de un millar de personas que pudieron comprobar *in situ* las novedades de Xbox para los próximos meses. No en vano, en la desierta playa francesa de esta pequeña localidad, tanto la prensa especializada como los distribuidores han podido probar con sus propias manos casi 100 nuevos títulos que próximamente saldrán a la venta.

Entre las novedades más destacadas, este año han sobresalido títulos como *Ninja Gaiden* (Tecmo), *Fable* (BiG Blue Box), *Splinter Cell Pandora Tomorrow* (Ubisoft), *Kameo* (Rare), *RalliSport Challenge 2* (Dice), *Breakdown* (Namco), *Halo 2* (Bungie), *Dead or Alive Online* (Tecmo), *Deus Ex: Invisible War* (Eidos), *Full Spectrum Warrior* (THQ), *Ninja Gaiden* (Tecmo), *Starcraft: Ghost* (Blizzard Entertainment) o *Steel Battalion - Line of Contact* (Capcom), entre muchos otros. Sin olvidar, claró está, *Rainbow Six 3*, que se ha alzado con el trofeo al mejor juego de la feria, y *Racer Driver 2: The Ultimate Driving Simulator* (Codemasters), un título que volverá a Xbox el año que viene, con opciones para *Xbox Live*, y que fue uno de los que más expectación levantó durante el evento.

Y hablando de *Xbox Live*, durante la feria se ha desvelado la nueva estrategía de Microsoft para este servicio. Bajo el lema *Juntos es más*, Ed Fries, presidente de Microsoft y máximo responsable del catálogo de juegos para Xbox, aseguró que habrá más de 50 títulos disponibles antes de finales de año para jugarlos *on line*.

Como colofón a la fiesta verde, Jay Wilbur, de Epic Games, hizo público el acuerdo al que han llegado con Microsoft para que todos los juegos que desarrolle Epic se han exclusivos para Xbox.



Al estilo Japo

Vivendi hace público el desarrollo de Red Ninja


A veces, en estas circunstancias, lo mejor es cortar por lo sano...


No, no es una escena de *Tigre y Dragón*, aunque lo parezca.

RED NINJA: End of Honor es el nombre de uno de los nuevos proyectos que Vivendi ha puesto en marcha, y a cuyo frente se haya el grupo de programación nipón Tranji. El juego es una aventura de acción que además de estos dos ingredientes promete redondear las jugada con otros dos componentes igualmente atractivos: el sigilo y la seducción.

El argumento del juego nos lleva al Japón feudal en el siglo XXVI para meternos en la piel de Kurenai, una ninja que luchará contra el clan Black Lizard para vengar la muerte de su padre. Samuráis, katanas, artes marciales y demás elementos propios del país del Sol Naciente no faltarán a la cita. Muy pronto os ofreceremos un avance.

El regreso de Otogi

From Software confirma la secuela de su aclamado juego



LO HEMOS repetido ya en diversas ocasiones, pero insistimos en ello: *Otogi* ha sido una de las sorpresas más agradables y refrescantes de lo que va de año. Un juego que combinaba una estética claramente nipona con unos efectos espectaculares y una jugabilidad envidiable por cualquier título.

Y claro, la respuesta de los usuarios de Xbox en todo el mundo ha sido tan decididamente positiva que sus creadores, From Software, ya se han puesto manos a la obra con la secuela, que fue presentada en el recientemente celebrado Tokyo Game Show. Os ofrecemos las primeras imágenes del juego.


Parece que los gráficos son todavía más impactantes.


Los efectos son sobrecogedores.


Y los personajes una maravilla.


¿Y las sombras? ¿Y las texturas?

Clásicos populares

Microsoft pone a la venta el pack Xbox Classics



PARECE que pese a todas las especulaciones de los últimos meses acerca de una hipotética bajada de precio de Xbox, finalmente la estrategia de Microsoft para estas navidades se va a basar en una táctica diferente: ofrecer a los compradores *packs* de lo más atractivo.

Para empezar, ya está disponible Xbox Classics, que por 249,99€ reunirá además de la consola cuatro juegos tan emblemáticos como *Project Gotham Racing*, *Dead or Alive 3*, *Rallisport Challenge* y *Munch's Oddysee*, o lo que es lo mismo, cuatro de los mejores títulos que recientemente se añadieron a la línea económica Classics (de ahí el nombre del *pack*).

«Apatrullando» de nuevo

Empire anuncia la secuela de Starsky & Hutch



TODO PARECE indicar que a Empire la jugada le ha salido redonda con la edición del juego basado en la mítica serie televisiva *Starsky & Hutch* ya que ha conseguido algo tan difícil como unas críticas unánimemente positivas y unas ventas más que respetables.

Como prueba de ello, la compañía inglesa ha anunciado que ha llegado a un acuerdo con Sony para la puesta en marcha de una secuela del juego, que como ingrediente más atractivo contará con la posibilidad de que la popular pareja de polis se puedan bajar de su legendario coche rojo y perseguir a los delincuentes a pie. Vamos, al más puro estilo de la saga *GTA*...



Breves

ATI Y XBOX 2

La popular compañía canadiense ha sido finalmente la elegida por Microsoft para desarrollar el chip gráfico de Xbox 2, sustituyendo así a Nvidia, los fabricantes del chip que actualmente utiliza Xbox.

PONTE VERDE

Vivendi ha hecho público que la edición en DVD de la película dirigida por Ang Lee sobre el popular héroe del cómic incluirá una demo del videojuego para Xbox. Una excelente idea que esperamos se extienda...

DESENFRENADOS

Milestone, los creadores del popular *Racing Evoluzione*, han anunciado su próximo proyecto: se trata de *FX Racing*, un nuevo juego de conducción del que por el momento no han trascendido ningún tipo de detalles.

CAMBIO DE MANDO

La división japonesa de Xbox tiene nuevo presidente: se trata de Yoshihiro Maruyama, que trabajó con anterioridad en Square Soft, en concreto al frente de la sección americana de los creadores de la saga *Final Fantasy*.

MAX CERCA

Si no se produce ningún retraso de última hora, la versión para Xbox de *Max Payne 2* llegará a nuestras consolas a finales de año, en concreto a principios de diciembre.

DE VIVA VOZ

Ubi Soft tiene planeado editar una edición limitada de *Rainbow Six 3* para Xbox que incluirá el micrófono Neckband Boom, de Thrusmaster. Gracias a este periférico se podrá hacer uso de los comandos de voz en el juego.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
INVIERNO	007: EVERYTHING OR NOTHING	EA	EA
	ADVENT RISING	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	APPRENTICE KNIGHT	MICROIDS CANADA	MICROIDS 16
	ARMED AND DANGEROUS	PLANET MOON	ACTIVISION
	ARX FATALIS	ARKANE	D'CATCHER GAMES
	AUSTIN POWERS	SIN CONFIRMAR	TAKE 2
	BATTLESTAR GALACTICA	VIVENDI UNIV.	VIVENDI UNIV.
	BC	INTREPID ENT.	MICROSOFT
	BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT
	BLOODY ROAR EXTREME	KONAMI	KONAMI
	BREED	BRAT DESIGNS	CDV
	BROKEN SWORD: TSD	REVOLUTION	THQ
	CELEBRITY DEATHMATCH	BIG APE	TAKE 2
	COUNTER-STRIKE	VALVE	VIVENDI UNIV.
	CRASH NITRO KART	VICARIOUS VISIONS	VIVENDI UNIV.
	DINOTOPIA: SUNSTONE ODYSSEY	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	DR. SEUSS' THE CAT IN THE HAT	MAGENTA	VIVENDI UNIV.
	ESPIONAGE	MIDWAY	MIDWAY
	FIFA 2004	EA	EA
	GOBLIN COMMANDER: UTH	JALECO	JALECO
	LMA MANAGER 2004	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	MAGIC THE GATHERING: BATTLEGR.	SECRET LEVEL	ATARI
	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA	EA
	METAL ARMS: GLITCH	SWIGIN' APE	VIVENDI UNIV.
	MISSION IMPOSSIBLE: OP. SURMA	PARADIGM	ATARI
	NBA 2K4	SEGA	SEGA
	NINJA GAIDEN	TECMO	MICROSOFT
	PROJECT GOTHAM RACING 2	BIZARRE CREATIONS	MICROSOFT
	ROADKILL	MIDWAY	MIDWAY
	ROBIN HOOD: DEF. OF THE CROWN	CINEMAWARE	CAPCOM
	SECRET WEAPONS OVER NORM.	LUCASARTS	ACTIVISION
	SEGA GT ONLINE	SEGA	SEGA
	SNIPER ELITE	REBELLION	WANADOO
	SPY HUNTER 2	MIDWAY	MIDWAY
	STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI AC.	RAVEN	ACTIVISION
	STARCRAFT: GHOST	BLIZZARD	VIVENDI UNIV.
	STRIDENT - THE SHADOW FRONT	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	SUDEKI	CLIMAX	MICROSOFT
	TERMINATOR 3: RISE OF THE MACH.	ATARI	ATARI
	THE HAUNTED MANSION	HIGH VOLTAGE	TDK
	THE HOBBIT	SIERRA	VIVENDI UNIV.
	THE SIMPSONS: HIT AND RUN	RADICAL	VIVENDI UNIV.
	THE SIMS BUSTIN' OUT	EA	EA
	THE SUFFERING	MIDWAY	MIDWAY
	THE X-FILES: RESIST OR SERVE	SIERRA	VIVENDI UNIV.
	TLOTR: RETURN OF THE KING	EA	EA
	WHIPLASH	CRYSTAL DYNAMICS	EIDOS
	WRATH UNLEASHED	THE COLLECTIVE	ACTIVISION
	CHARLIE'S ANGELS	SIN CONFIRMAR	UBI SOFT
	COLD WINTER	SWORDFISH STUDIOS	VIVENDI UNIV.
	DUNGEONS AND DRAGONS: HEROES	ATARI	ATARI
	FALCONE: INTO THE MAELSTROM	POINT BLANK	VIRGIN
	FLAT-OUT	BUGBEAR ENT.	3DO
	FROGGER CLASSIC	KONAMI	KONAMI
	HAVEN: CALL OF THE KING	TRAVELLER'S TALES	MIDWAY
	INSIDE PITCH 2003	MICROSOFT	MICROSOFT
	LEGION	SEVEN STUDIOS	MIDWAY
	LOOSE CANNON	DIGITAL ANVIL	UBI SOFT
	MOTO X	KONAMI	KONAMI
	MUZZLE FLASH	JVC	MICROSOFT
	PILLAGE	BITS STUDIOS	SIN CONFIRMAR
	POWERDROME	ARGONAUT	SIN CONFIRMAR
	RUN LIKE HELL	INTERPLAY	VIVENDI UNIV.
	SHAYDE: MONSTERS VS HUMANS	SIN CONFIRMAR	METRO 3D
PRIMAVERA 04	DANCING STAGE	KONAMI	KONAMI
	DRIVER 3	REFLECTIONS	ATARI
	FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	GRAND THEFT AUTO 3 / VICE CITY	ROCKSTAR	TAKE 2
	HALO 2	BUNGIE	MICROSOFT
	KAMEO: EOP	RARE	MICROSOFT
	KILL.SWITCH	NAMCO	SIN CONFIRMAR

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



TAL Y COMO era de esperar, el RPG de Bioware inspirado en *Star Wars* se he convertido en todo un bombazo, un verdadero éxito de ventas auspiciadas por unas críticas unánimemente elogiosas. Los datos, como siempre, nos los ha proporcionado Centro Mail.

1. STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA



EDITOR: **LUCASARTS** DESARROLLADOR: **BIOWARE**

Casi con toda seguridad es, junto a *Halo*, el mejor juego publicado hasta el momento para nuestra consola. La Fuerza está con Bioware.

2. SOUL CALIBUR II

EDITOR: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM**

Pese a que no se prodiguen demasiado, los juegos de lucha siguen calando hondo entre los usuarios de consola, y éste es uno fantástico.

3. COLIN MCRAE RALLY 04

EDITOR: **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**

La última entrega de la prestigiosa saga automovilística de Codemasters llega derrapando hasta el tercer puesto de la lista.

4. PIRATAS DEL CARIBE

EDITOR: **BETHESDA**
DESARROLLADOR: **AKELLA**

A rebufo de la divertida película protagonizada por Johnny Depp, el juego toma el cuarto puesto de la lista al abordaje.

5. OTOGI

EDITOR: **ACCLAIM**
DESARROLLADOR: **FROM SOFTWARE**

Procedente del país del Sol Naciente, este juego se ha convertido en una de las sorpresas más agradables del año.

6. PROJECT ZERO

EDITOR: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KONAMI**

Mientras se perfila la posibilidad de que este título salte a la gran pantalla, de momento sigue aterrorizando a los usuarios de Xbox.

7. SHENMUE 2

EDITOR: **SEGA**
DESARROLLADOR: **AMD2**

Todavía se sigue deshojando la margarita de si habrá o no tercera parte, mientras tanto, esta entrega sigue vendiendo bien.

8. BRUTE FORCE

EDITOR: **MICROSOFT**
DESARROLLADOR: **DIGITAL ANVIL**

La sombra de *Halo* es alargada, tanto que en buena parte ensombreció este buen *shooter* de Digital Anvil.

9. ENTER THE MATRIX

EDITOR: ATARI
DESARROLLADOR: SHINY

El estreno de *Revolutions* está cada vez más cerca; mientras, el juego de Shiny se aferra a nuestra lista de los juegos más vendidos.

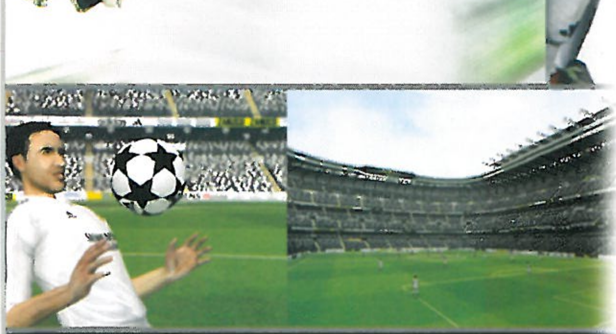
10. BURNOUT 2

EDITOR: **ACCLAIM**
DESARROLLADOR: **CRITERION**

Choque tras choque, este espectacular juego de carreras sigue gozando de las preferencias de los usuarios de Xbox.

CLUB FOOTBALL™

TU EQUIPO · TU PASIÓN · TU JUEGO







- Jugadores y estadio reflejados con calidad fotográfica.
- Recréate a ti mismo como jugador de tu equipo favorito.
- Jugabilidad fácil e intuitiva.
- Múltiples modos de juego.

"Un nivel de detalle al que no llegan otros juegos"
Play2 Manía

"Va a arrasar a la competencia"
Revista Oficial Xbox

Disfruta toda la gloria del Real Madrid. La afición te aclamará cuando saltes al terreno de juego del Santiago Bernabéu junto a Raúl, Beckham, Zidane, Ronaldo y los demás ídolos madridistas. Lidera tu equipo hacia la gloria en competiciones locales y europeas. Vive la leyenda. ¡Hala Madrid!





www.codemasters.com/realmadrid



GENIUS AT PLAY™

© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" ® is a registered trademark owned by Codemasters. "Club Football" ™ and "GENIUS AT PLAY" ™ are trademarks of Codemasters. This is a licensed product of the Real Madrid C.F. and must wear the sticker guaranteeing it on the frame below. Otherwise, please help us fight fraud and forgery calling the number





Abogado de día, aventurero de noche. Las tres dimensiones sientan de miedo al bueno de George.


Charles Cecil, posando para la cámara.


Habrá tramos de sigilo.

Broken Sword: El Sueño del Dragón

Charles Cecil ejerce de cicerone para desentrañar el último capítulo de la trilogía de *Broken Sword*

INFORMACIÓN DEL JUEGO
- DESARROLLADOR: **REVOLUTION**
- EDITOR: **THQ**
- LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**



LOS JUEGOS de apuntar y clicar eran el no va más allá por 1996, cuando se lanzó el primer *Broken Sword* para PlayStation. Pero los días de arrastrar un cursor por la pantalla en busca de posibles objetos pasaron a mejor vida hace ya bastante tiempo. El tercer y último capítulo de la saga *Broken Sword* ha dado el salto a las tres dimensiones, productor del juego. Por fin la tecnología está a la altura de sus aspiraciones y, por ese motivo, el factor aventurero se ha podido explotar al máximo.

ROX: ¿Por qué os habéis pasado a las 3D si los juegos anteriores triunfaron con el enfoque de apuntar y clicar?
Charles Cecil: Las entregas anteriores son las últimas aventuras de apuntar y clicar que hemos escrito y, aunque todavía hay gente que sigue apostando por aventuras de este tipo, como LucasArts y su *Monkey Island 4* para PS2, el género andaba necesitado de algún revulsivo.

ROX: ¿Y qué tal se os ha dado el revulsivo de las tres dimensiones?
CC: Otros creadores han preferido renovar el género a partir de incrementos paulatinos. Me explico: *Monkey Island 4*, por ejemplo, se pasó a las 3D, pero sin dejar de ser una aventura de apuntar y clicar. Nosotros nos hemos preguntado qué es, en esencia, una aventura, y hemos llegado a la conclusión de que el adjetivo que le viene que ni pintado es el de épico. Por lo tanto, nos planteamos como objetivo principal escribir una aventura épica con todas las connotaciones de la palabra. A lo mejor alguien, nada más escuchar lo que estoy diciendo, suelta una carcajada y nos tilda de majaretas...

ROX: Pues, a tenor de lo que hemos visto hasta la fecha, quien no estaría en sus cabales sería dicha persona...
CC: Gracias. Es que se trata de una aventura en un sentido muy amplio, no se ciñe a lo que la gente encuadra dentro del género de las aventuras. Te verás envuelto en terribles conspiraciones. Digamos que se trata de una aventura como las del cine, con ritmo acelerado desde el primer minuto.

ROX: ¿Cuál es la mayor novedad que habéis aportado a la saga?
CC: Tal vez la inclusión de muchos y variados métodos de juego que redundan en una actividad mucho más dinámica. Creo que lo que realmente necesitamos para hacer avanzar a nuestra saga es dotar de emoción a los personajes.

ROX: ¿Y cómo pensáis lograrlo?
CC: Por ejemplo, valiéndonos del sistema de animaciones faciales que hemos desarrollado. De momento, algunas son para enmarcarlas, mientras que con otras todavía debemos trabajar a fondo. Sea como fuere, en la versión definitiva todos vais a notar la diferencia. Palabra.

ROX: ¿Os preocupa el gran periodo de tiempo transcurrido entre la segunda y la tercera entrega?
CC: No. *El Sueño del Dragón* es como la unión entre los dos primeros títulos de *Broken Sword.* Es la tercera parte de la trilogía, pero no hace falta que el jugador conozca las dos primeras para entender de qué va. La historia se explica mediante los dos personajes principales, George y Nico, a pesar de que ambos funcionan con total independencia entre sí.

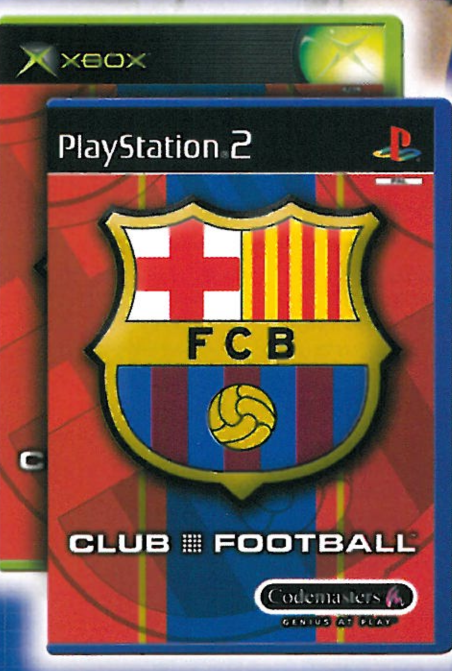
ROX: ¿Qué pretendéis transmitir, pues, con el último capítulo de la saga?
CC: El guión parece el de un *thriller* de crímenes oscuros, pero la puesta en escena es más propia de un filme de acción en la tradición de Hollywood. A lo largo de la aventura te encontrarás con viejos amigos y con algunos enemigos nuevos, todos ellos encuadrados dentro de una trama con elementos muy actuales. El juego propone nuevas exigencias a los jugadores ya que deberán hacer gala de un generoso cóctel de habilidades para llegar hasta el final: sigilo, combate, neuronas entrenadas para resolver enigmas... Lo que está claro es que las escenas principales van a ser realmente explosivas.


En la versión definitiva, las calles estarán atestadas y repletas de vida.

CLUB FOOTBALL™

EL TEU EQUIP. LA TEVA PASSIÓ. EL TEU JOC.







- Jugadores y estadio reflejados con calidad fotográfica.
- Recréate a ti mismo como jugador de tu equipo favorito.
- Jugabilidad fácil e intuitiva.
- Múltiples modos de juego.

YA A LA VENTA

"Un nivel de detalle al que no llegan otros juegos"
Play2 Manía

"Va a arrasar a la competencia"
Revista Oficial Xbox

La afición culé estalla en aplausos cuando sales del túnel de vestuarios junto a Ronaldinho, Pujol, Quaresma, Luis Enrique y resto de la plantilla. Eres la nueva estrella azulgrana y el Camp Nou se rinde ante ti. Lidera tu equipo hacia la gloria en competiciones locales y europeas. Es la hora de hacer tus sueños realidad.





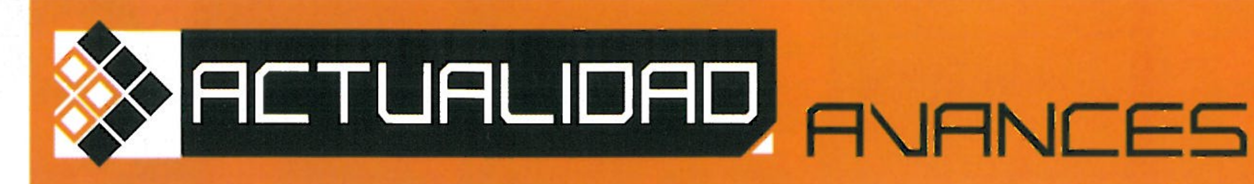
PlayStation®2



www.codemasters.com/fcbarcelona



© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Club Football"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. FABRICADO BAJO LICENCIA DEL F.C. BARCELONA. © FCB Merchandising, SL. All other copyrights or trademarks are the property of their respective





Los entornos con los que cuenta el juego son variados y muy ricos.

El *interface* es claro y sencillo.



Estas babosas son de lo más desagradable.



El mapa se amplía para facilitar la navegación.

Goblin Commander: Unleash the Horde

Los Millar preparan el primer RTS para Xbox

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: JALECO
EDITOR: JALECO
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003

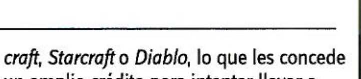


HACE mucho tiempo, en el mundo de Ogriss, el poderoso mago Fraziel creó la raza de los Goblins a partir del poder de la magia. Necesitaba mano de obra para recolectar recursos de todas partes con el fin de crear una gran máquina que le abriera las puertas del poder absoluto, así que creó a estas criaturas sin gran intelecto pero que estaban adaptadas para trabajar en las condiciones más duras. Durante mucho tiempo, los Goblins trabajaron sin descanso, y al contrario que los humanos, sabían por qué estaban ahí y cuál era el objetivo de sus vidas, lo que les proporcionaba una sensación de plenitud. Pero nada dura para siempre...

Fraziel fue asesinado por unas de sus creaciones, convulsionando la existencia de los Goblins para siempre al perder su razón de ser. De esta forma los embarcó, no sólo en una cruenta guerra entre ellos, sino en el camino para encontrar su lugar en el mundo. Así comienza la épica historia de *Goblin Commander*, el juego estrella de Jaleco Entertainment para esta campaña navideña.

La mayor particularidad de este juego es que no se ha intentado antes. Es el primer juego de estrategia en tiempo real (RTS) que se desarrolla específicamente para consola, adaptando los controles y la jugabilidad a los gustos de los usuarios de las mismas. Hasta ahora, todos los intentos de llevar juegos de este género a consola han sido fallidos debido a que sólo se ha intentado hacer conversiones directas de los originales, obligando prácticamente a jugar con ratón y asumiendo que a un jugador habitual de consola iba a tragar con las particularidades del género. Un grave error.

Ahora, Ron Millar (diseñador jefe) y su hermano, Chris Millar (productor), encabezando un equipo de 80 personas que han desarrollado un título que esperan cambie esta tendencia. Los hermanos Millar son muy conocidos en la comunidad PC (en particular por los amantes del RTS) ya que han estado implicados de forma intensa en sagas tan importantes como *Warcraft*, *Starcraft* o *Diablo*, lo que les concede un amplio crédito para intentar llevar a buen cauce esta aventura.



Diversos periodistas de toda Europa fueron invitados a las oficinas de Jaleco en



Ciertamente, los goblins no son muy agraciados.



Entrevista a:

Ron Millar

Ron Millar concedió unos minutos de su tiempo a la ROX para contestar algunas preguntas:

Revista Oficial Xbox: ¿De qué se siente más orgulloso en *Goblin Commander*?
Ron Millar: Hemos conseguido hacer el juego que queríamos, un juego salvaje, con muchas criaturas destrozándose entre sí en medio de un caos generalizado. Nuestro *engine* nos ha permitido desarrollar un escenario variado y ampliamente destructible, con algunas unidades realmente grandes y divertidas.

ROX: ¿Cómo afecta que los Goblins sean los protagonistas de la historia?
RM: Los Goblins nos permiten olvidarnos de la típica historia de «malos contra buenos», de la que estoy realmente cansado. Aquí no hay malos ni buenos, pero a los Goblins les importa muy poco el ambiente o el bienestar de los demás. La visión principal del juego era la de ver a decenas de estos seres por un escenario observando como lo destrozaban todo a su paso, cosa que se ha trasladado bastante bien.

ROX: ¿Qué tal el aspecto multijugador? ¿Soportará *Xbox Live*?
RM: Desgraciadamente no, por razones de tiempo no hemos podido implementar el modo de multijugador *on line*, aunque realmente nos hubiera gustado. Tenemos un modo de dos jugadores a pantalla partida, pero nuestro objetivo es que el juego *on line* esté integrado en una futura segunda parte.

ROX: ¿Cuál considera que es la mejor versión del juego?
RM: La de Xbox. Nos ha permitido poner mejores texturas y reducir los tiempos de carga; el juego gana mucho en los gráficos para esta versión.



↑ Ron Millar habló de su nueva obra.



↑ El Ogro se prepara para el banquete. Cuánto más lejos estés de ahí mejor.



↑ Se ha puesto un gran empeño en el diseño de las unidades.



↑ La cámara permite visualizar la batalla desde el mismo terreno en el que se desarrolla.

Boulder (Colorado), para asistir a una presentación de los productos de la compañía de cara a los importantes meses que avecinan. La estrella fue *Goblin Commander*, presentado por los propios hermanos Millar, que hicieron una demostración de cómo habían enfocado algunos problemas de diseño para hacer que el control con el *pad* fuera cómodo.

Para ello han desarrollado un sistema de control por hordas en vez de unidades individuales, en el que sólo hay que dar una orden y la horda en bloque la seguirá. Cada vez que se crea una nueva unidad, ésta se une de forma automática a la horda a la que pertenece, evitando así el problema de agrupar unidades. Hay hasta tres tipos de hordas que se pueden controlar a lo largo de la campaña, por lo que a cada una se le pueden dar ordenes distintas tal y como «defender un edificio» o «ir a tal sitio» con solo pulsar un botón.

Cada horda posee hasta cinco tipos distintos de unidades, que además pueden ser mejoradas si se compran una serie de extras. Se han olvidado completamente los componentes de gestión habituales en un RTS: ni hay que construir una base, ni hay que ir a recoger recursos, ni se debe esperar para crear las unidades. Todo lo que implique «esperar» ha sido eliminado en favor de la batalla. En palabras de Ron Millar «en todos los RTS se debe esperar un buen rato desde que se comienza una misión hasta tener una base formada y un número de unidades decente para hacer algo; nosotros hemos eliminado eso ya que queríamos hacer un título que se concentre en la propia batalla; queremos que el jugador disfrute y no que tenga que esperar 20 minutos antes de hacer algo realmente divertido».

Una de las atracciones principales de este juego son los titanes, las unidades más poderosas. Se puede encontrar un Ogro gigante con una maza que es capaz de destrozarlo todo a su paso y comerse a los enemigos crudos, un vehículo rodante con pinchos que puede causar estragos, una gelatinosa masa verde que va creciendo a medida que come, o una especie de catapulta a lomos de un gran animal que lanza bolas de fuego. Lo mejor de esto es que se ha desarrollado un sistema de control directo, por lo que se puede poseer a una unidad y controlar directamente sus acciones, cosa especialmente divertida con los titanes.

CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

CUIDADO CON LOS *SIMS*

Estoy pensando comprarme *Los Sims* pero la nota que le pusisteis no me acaba de convencer ¿Vale la pena? También estoy indeciso con *BloodRayne* porque vi un vídeo que salía en vuestro DVD y no me agradó del todo. He leído en Internet rumores sobre Xbox 2 ¿Es cierto? Gracias y ¡Arriba Sam Fisher!

Arturo (carta)

Respecto a *Los Sims*, siempre podrás leer o escuchar opiniones enfrentadas: por un lado, hay de gente realmente enganchada a su mundo particular y por otro los que no acaban de entender o de dejarse seducir por su sistema de juego. Lo mejor es que trates de alquilarlo y lo pruebes por ti mismo, además tienes a la vuelta de la esquina la nueva entrega que a buen seguro será mucho más completa: *Los Sims Toman la Calle*. Por otro lado, *BloodRayne* es un buen juego de acción pero sin llegar a colarse entre los números uno. En su género te recomendaríamos *Buffy: The Vampire Slayer* en cualquiera de sus dos entregas. Sobre los rumores acerca de Xbox 2, son tan ciertos como que aún tardaremos mucho en verla por aquí, así que disfruta tranquilo que cuando se disponga de más información podrás leerla en estas mismas páginas.

¿SONIDO DIGITAL 5.1? SÍ, POR FAVOR

He comprado unos altavoces para mi consola Xbox. Son unos Netac Digital 5.1 y no consigo que funcionen de ninguna de las maneras. Ya lo he probado todo. ¿Es posible que algún equipo 5.1 que tenga entrada óptica no sea compatible con la consola ?

David Pina (Correo electrónico)

Si tu equipo de altavoces tiene un decodificador Dolby, DTS o ambos, por fuerza tiene que funcionar con Xbox. Si después de revisar todo el cableado, conexiones, etc., sigue sin funcionar, acude a la tienda en la que lo compraste para que te solucionen el problema.

HACIENDO LAS MALETAS

Soy otro de los muchos aficionados que hay de esta estupenda consola y, en vista de lo muy satisfecho que estoy, me gustaría que me informaran sobre un artículo de *merchandising* que tiene que ver con nuestra consola y que no encuentro por ninguna parte. Se trata de la bolsa de viaje o maletín de transporte para guardar/llevar la consola cómodamente y resguardada.

Víctor Sánchez (correo electrónico)

Tal y como nos sigues comentando en tu carta, has encontrado una maleta en una tienda *on line*, pero no consigues verla en ninguna tienda normal. Como parece ser una página de fiabilidad contrastada, anímate a pedirla (seguramente puedas recogerla en uno de sus centros) ya que de momento no parece que se vaya a lanzar una maleta oficial a corto plazo, aunque sería una muy buena idea.



PHANTASY STAR ONLINE I&II

Me dirijo a vosotros porque tengo un grandísimo interés por el que sin duda fue para mí en Dreamcast el mejor juego *on line* y espero que lo siga siendo en la nueva versión para nuestra queridísima Xbox. Os hablo de *Phantasy Star Online*. Me gustaría saber si por lo menos hay una fecha final para su lanzamiento en Europa y si se podrán jugar varios jugadores *on line* a la vez desde una misma Xbox.

Ramses (correo electrónico)

A pesar de la nueva generación de consolas, todos echamos un poquito de menos a Dreamcast, una gran consola que nos dejó un gran recuerdo. Afortunadamente, tanto tú como todos los seguidores de la saga *Phantasy Star Online* estáis de enhorabuena ya que Acclaim es la distribuidora encargada de lanzar el juego en España; de hecho, seguramente ya esté disponible en las tiendas cuando leas estas líneas. Aún no podemos desvelar todas las características, pero seguramente puedas crear una cuenta principal para un personaje y alguna de invitado.

PASIÓN POR LA VELOCIDAD

Me gustaría saber cuando va a salir *Group S Challenge*, ya que estoy dudando por si comprarme ese juego o *Racing Evoluzione* o, quizá, *SegaGT 2002*. ¿Merece la pena esperar? También he leído que van a sacar mandos transparentes para Xbox. ¿De qué color van a ser?

Alfonso Daniel (carta)

***Group S Challenge* lo puedes encontrar en las tiendas desde hace poco tiempo (no te pierdas el análisis en este mismo número de la revista). Si dudas entre éste y *SegaGT 2002*, es difícil decidirse, así que te aconsejamos una sesión de alquiler antes de comprar uno de los dos. Los mandos transparentes que también podrás encontrar ya en las tiendas son exactamente iguales a un Controller-S. De momento, sólo están disponibles en color verde.**

PERIFÉRICOS PARA *FREAKIES*

Existe un dispositivo tipo *joystick* que se llama *e-club* para PC. Se trata de una alfombrilla con una bola de goma espuma, muy adecuada para los juegos de golf. Quería saber si existe algo similar para Xbox o si está previsto su lanzamiento en un futuro.

Paolo (correo electrónico)

De momento no tenemos noticia de ningún periférico similar al que nos comentas para Xbox, y no parece que vaya a lanzarse nada similar a corto plazo. Los usuarios japoneses suelen ser los más afortunados respecto a este tipo de periféricos ya que en su haber cuentan con cañas de pescar, tambores y otros «cachivaches» a los que nosotros sólo tenemos acceso de cuando en cuando, como es el caso de las alfombras de baile o aquellas divertidas maracas de «Samba de Amigo».

A PALABRAS NECIAS...

Estoy harto de que los usuarios de PlayStation 2 se metan conmigo sólo porque poseo la mejor consola del mundo. Ellos alucinan con los «impresionantes gráficos» de *GTA: Vice City* cuando, en mi opinión, son comparables a los gráficos de un juegazo de PSone. Me encanta la cara que ponen mis colegas cuando vienen a mi casa y juegan a juegos como por ejemplo *Halo, P. G.Racing, Dead or Alive 3, FIFA, MotoGP 2*... Bueno por último, ¿saldrá para Xbox algún juego de dinámica semejante a *Gran Turismo 3* (comprar, vender coches, competir, etc...)?

Aleix Ruiz (correo electrónico)

Tampoco te tomes muy en serio estos piques entre colegas, recuerda que tan sólo estamos hablando de consolas. Haces bien en mostrarles cuando puedes la superioridad técnica de Xbox, pero si quieres asombrarlos de verdad, dentro de poco vas a poder hacerlo mostrando a tus amigos una versión mejorada de su adorado *Vice City*. No en vano, está previsto que salga junto a *GTA3* en un *pack* para Xbox con gráficos muy mejorados. Si quieres juegos tipo *Gran Turismo*, prueba con *Sega GT* (con una próxima expansión *on line*), *Project Gotham Racing 2* o *Group S Challenge*. Antes de decidirte por alguno de ellos, ten en cuenta la variedad de juegos de coches que salen por estas fechas.

UNREAL 2

Hace poco escuche el rumor de que *Unreal 2* iba a salir también en Xbox. ¿Es verdad?, ¿para cuando lo esperamos?

Lord Power (correo electrónico)

Como podrás comprobar dentro de poco tiempo (probablemente en diciembre), Xbox recibirá la segunda parte de *Unreal*, que contará con varios extras, incluido el modo multijugador ausente en la versión para PC. En este mismo número de la revista puedes encontrar un avance del juego.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL RETORNO DEL REY

Vive la película. Sé el héroe.

Noviembre 2003





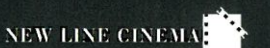


PlayStation.2





GAME BOY ADVANCE





Challenge Everything

www.lordoftherings.ea.com

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES, the EA GAMES logo and "Challenge Everything" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. © MMIII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of the Rings, The Return of the King and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, ® GameBoy Advance and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.





Desde el foro

Como era de esperar, en el foro no se habla de otra cosa que no sean las recientes novedades que han salido o están a punto de hacerlo para Xbox. Auténticos números uno en su género como *Soul Calibur 2, Project Gotham 2, Top Spin , Deux Ex 2* o el adictivo *Freedom Fighters* son sólo una parte del generoso catálogo de Xbox para estas navidades. Ya sabes dónde intercambiar todas estas impresiones y experiencias: www.revistaoficialxbox.net.

Por el contrario, retrasos como el de *Halo 2, Sudeki* o *Ninja Gaiden* han sido comentados con una mezcla de resignación y optimismo ya que los usuarios de Xbox saben que pulir títulos de semejante calibre compensa la espera con el disfrute de auténticas maravillas de las que marcan una época. Algo que, por cierto, ya está haciendo el servicio *Xbox Live* con sus recientes actualizaciones, su excelente rendimiento y sobre todo, con un catálogo de juegos *on line* que no para de aumentar.

Ante la avalancha de rumores sobre la siguiente generación de consolas, **Dem** intenta averiguar cuál será el siguiente paso de Microsoft en este aspecto. Por eso, inserta un mensaje en el foro «General» realmente sugerente, en el que se interesa también por las posibles conversiones de máquinas arcade. Todos hemos leído rumores en Internet sobre PlayStation 3, GameCube 2, pero lo que **Dem** y demás usuarios de Xbox se preguntan es: ¿Habrá Xbox 2? Como suele ser habitual (no hay mensaje en el que falte), **Beon** acude rápidamente a despejar todas las dudas sobre Xbox y su futuro, apoyado con numerosos datos que aportan otros foristas como **Moonman** o **Axl**.

Otro de los habituales integrantes del foro, **Frost**, comenta en uno de sus hilos la censura que *Return to Castle Wolfenstein* ha sufrido en Alemania, un país en el que sus dirigentes no parecen estimar en demasía la inteligencia de sus ciudadanos a la hora de seleccionar sus propios videojuegos. Partiendo de una excesiva sensibilidad hacia todo lo que incluya cualquier referencia nazi y siguiendo con ridiculeces como la sangre verde en *Turok* (en lugar de la roja, claro), muestran bien a las claras cómo se las gastan en ese país. Esperemos que no cunda el ejemplo.

Una de presentaciones: **Guilledelpino** se estrena en el foro anunciando a los cuatro vientos su flamante adquisición de una Xbox junto con i9 juegos!, entre los que incluye grandes títulos como *Rallisport Challenge* o *Medal Of Honor Frontline*. Como era de esperar, los veteranos habituales del foro **(Frost, Beon** y recientemente **MoonMan)** le dan una calurosa bienvenida.

Prodigy escribe un hilo en el foro de «Juegos» en el que muestra su admiración y sus tremendas ganas de jugar a próximos bombazos como *Half-Life2, Doom 3* o *Max Payne* 2. Tras darle la razón respecto a esos más que presumibles «juegazos», **Fornikal, Bass** y otros jugadores aumentan esa lista con títulos como *Halo 2, Fable, Sudeki*, etc... considerando el año 2004 como el más importante de Xbox.

Eric muestra su decepción a medias por la demo de *Gladius* ya que se esperaba un juego de acción y se ha quedado un poco sorprendido con el desarrollo de este título y su falta de traducción. Esperemos que la versión final venga en castellano y todos podamos disfrutarlo plenamente.

Trufaman es otro usuario interesado por los doblajes y traducciones en los juegos y centra sus preguntas en *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República*. **Rastan** y **reunfold** le confirman lo que ya sabemos: el juego sólo incluye la traducción de los textos en pantalla, dejando las voces con su excelente doblaje en inglés y unas alucinantes «traducciones» de los dialectos de los *Wookies* y otras especies de la galaxia; ni se os ocurra dejarlo escapar. **Kickerass** comenta una noticia que muchos jugadores estaban esperando: la conversión de las dos últimas entregas de la saga *Grand Thef Auto* para Xbox, con numerosas mejoras gráficas y sonoras que vendrán incluidas en forma de *pack* con los dos juegos al precio de uno. *Otogi* es otro de los juegos que nos ha llegado totalmente en inglés, para decepción de **Eric** y otros foristas como **Duke.elx**, si bien se trata de un título cuyo marcado acento arcade facilita enormemente su comprensión debido a la poca cantidad de texto que tendremos que leer durante el juego.

Por último, destacar una nueva duda de **Prodigy** ya que intenta decidirse entre *Ghost Recon* o su expansión *Island Thunder*. Sabiamente contestado por **Fornikal**, éste le sugiere *Ghost Recon* si quiere usarlo para un jugador (tiene un modo campaña más completo) e *Island Thunder* si piensa jugar en *Xbox Live*. A pesar de que ambos son jugables por Internet, *Island Thunder* incorpora jugosas novedades en este aspecto.



¿CÓMO PARTICIPAR EN EL FORO?

» NADA MÁS SENCILLO: simplemente accede a la página web de nuestra revista en www.revistaoficialxbox.net, y a continuación pulsa sobre el botón «Foro de discusiones». Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías (General, Juegos, Trucos y Hardware)

Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que pinchar sobre la opción para darte de «alta en el foro», y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña.

Una vez hecho esto lo que queda es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes



JUNTATE CON TUS AMIGOS.

O ENFRENTATE A ELLOS.

CON XBOX LIVE DOS MESES DE PRUEBA GRATIS.

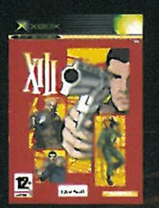
Xbox *Live*™ es la nueva era del juego en banda ancha que te permite competir contra tus amigos. Y ahora, sólo por tiempo limitado, al comprar uno de los 13 títulos seleccionados entre nuestra gama de más de 50 compatibles con Xbox *Live*™, te llevas 2 meses de prueba gratis.















it's good to play together
www.xbox.com/live

XIII – © 2003 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. © 2003 Van Hamme – Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD- LOMBARD S. A.) GHOST RECON: ISLAND THUNDER – © 2002 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved.TOM CLANCY 'S RAINBOW SIX 3 – © 2003 Red Storm Entertainment. . All Rights Reserved. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment in the U. S. and/ or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U. S. and/ or other countries. © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Microsoft Game Studios, Project Gotham Racing 2, Top Spin, Amped, Xbox, Xbox *Live* and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/ or other countries. Ferrari, Enzo Ferrari, all associated logos, and the Enzo Ferrari distinctive designs are trademarks of Ferrari S. p. A.



Puedes llevarte los coches más bonitos y maltratarlos de verdad sin necesidad de pagar las reparaciones.

PROJECT GOTHAM RACING 2

Pusimos nuestras manos en la secuela del mejor juego de carreras urbanas para Xbox, y jugamos hasta que nuestros ojos empezaron a sangrar

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **BIZARRE CREATIONS**
EDITOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1-9**
WEB: **WWW.BIZARRECREATIONS.COM**

CUANDO a uno le invitan a situarse debajo de la sábana que cubre tu mejor selección de los modelos más atractivos, más elegantes y más caros, cuyo motor jamás haya zumbado para proporcionarte placer, hay que ser muy fuerte para decir «no». Afortunadamente para ti, nosotros somos débiles, débiles, muy débiles y saltamos de gozo ante la oportunidad que se nos presentaba de levantar la funda que cubría las beldades que llenan el garaje de *PGR2*, y presionar a tope su acelerador para efectuar paseos sensacionales a través de nuevas ubicaciones exclusivas, exóticas, situadas en Sidney, Estocolmo y Barcelona, entre otras.

Mientras los coches del garaje permanecen guardados celosamente hasta que puedas permitirte pagar su modesto precio con las recompensas obtenidas por ganar carreras, tan sólo te queda el consuelo de entrar en el salón de exposición de *PGR2* y agarrar uno de los más de 100 modelos disponibles para efectuar una prueba rápida en la pista de pruebas, incluidos el soberbio Enzo Ferrari, el flamante Porsche Carrera GT y el clásico Mercedes-Benz 300 SI Gullwing. Ahora, incluso puedes entrar en un recién revelado modo «Walkabout» en primera persona para poder disponer de una extraordinaria visión de cerca de estos tesoros antes de saltar a la pista.

Evidentemente, la pista de pruebas no te permitirá correr desde el primer momento y un honor de este calibre vas a tenértelo que ganar en pistas locales mucho más exóticas.

Afortunadamente, estos honores y las ubicaciones emocionantes jamás se hallan a una gran distancia en *PGR2*. Murray Pannell, jefe de marketing de Xbox en el Reino Unido, actuó como jefe de pista y nos contó las nuevas características de este juego de carreras urbanas de Xbox mientras jugábamos.

Panell primero explica por qué razón la secuela de Bizarre Creations de *Project Gotham Racing* (que fue uno de los títulos de lanzamiento de Xbox, y líder dentro del apartado de las carreras de coches) quedará aún más pulido y reluciente gracias a la gamuza de la experiencia. «Obviamente, se trata de una secuela, así que no se han visto obligados a trabajar mucho por lo que respecta a modificar la mecánica del juego», comenta «pero en cambio, lo que sí han hecho ha sido reconstruirlo desde cero». Esto incluye toda una retahíla de ciudades completamente nuevas, en vez de pedir prestadas las localizaciones de los títulos anteriores, como ocu- »

INFORMACIÓN ADICIONAL

D DE DAÑOS
Otra característica nueva son los daños. Contemplarás como tu coche se va deshaciendo por culpa de los golpes. Los faros se van a romper, la capota y la tapa del portaequipajes empezarán a arrugarse. Bizarre Creations se vio obligada a obtener permisos de todos los fabricantes de coches para desarrollar los modelos de daños, cosa que también ocurrió con los propietarios reales de las tiendas que puedes ver en el juego.



A TODO GAS Saquémoslos a dar una vuelta

MURRAY PANNELL explica que los vehículos clausurados «son los coches que aún te quedan por desbloquear, cosa que harás cuando dispongas de las fichas de recompensa suficientes. Estos coches tienes que guardarlos en tu propio garaje y, como mucho, si lo deseas puedes pasearte por allí». Aparte del garaje, existe el Salón de Exposiciones «en donde se hallan todos los coches del juego y puedes penetrar en él para contemplarlos, agrupados por fabricante y categoría. Siempre que te apetezca hacerlo, puedes sacar cualquier coche y conducirlo por la pista de pruebas. Esto resulta verdaderamente importante cuando intentas elegir entre coches verdaderamente caros». Enzo Ferrari o Porsche Carrera GT: ¡cuesta tanto decidirse!



Los coches desbloqueados dentro de la serie actual son plateados.



Las fundas velan por tu harén de novias de marca.



Siempre que quieras, toma los coches del Salón de Exposición y vete a dar una vuelta por la pista de pruebas.



Para ver las cosas más de cerca, paséate en modo primera persona.

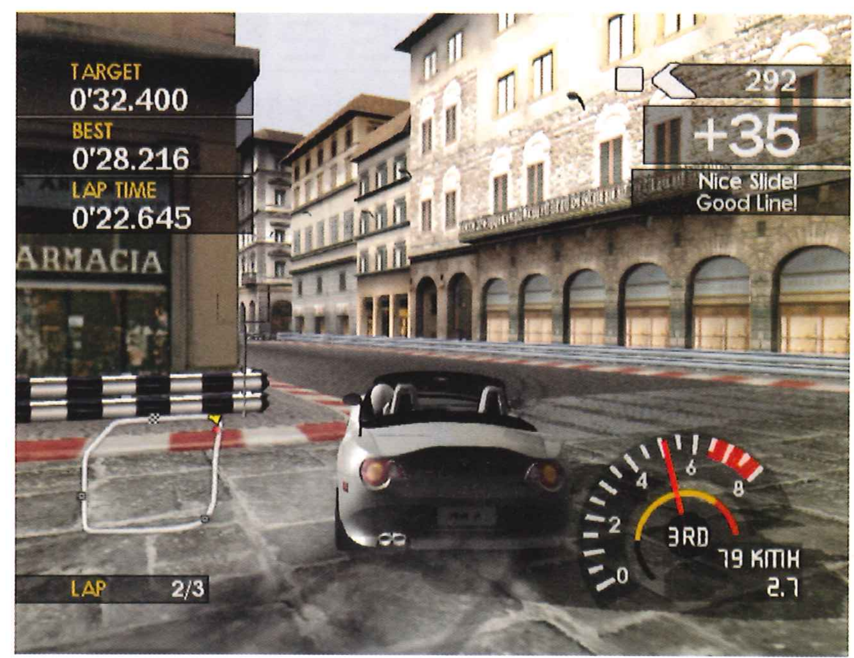
Entra en el salón de exposición de *PGR2* y agarrar uno de los más de 100 modelos para efectuar una prueba rápida en la pista de pruebas



El detalle de los edificios proporciona a *PGR2* aún más realismo que antes.



La iluminación, el sombreado y los reflejos son muy bonitos.



Todos los escaparates son texturas fotorrealistas de una localización real.



Ahora, los puntos Kudos se otorgan por efectuar trompos, por elevarse por encima de la carretera, por efectuar saltos y por los derrapes básicos.

PEQUEÑO CONEY ISLAND

LA KUDOS World Series Challenge se halla soportada por una amplia selección de pruebas que incluyen los retos familiares a base de conos (pasar por entre pares de conos posicionados de la forma más embarazosa posible sin tocarlos), los retos posicionales (acabar entre los tres primeros, en una posición mejor en el caso de situaciones más difíciles), retos de adelantamiento (adelantar a seis coches dentro de un marco de tiempo preestablecido) y pruebas cronometradas (correr sólo contra reloj). Esta gran variedad rompe la monotonía del juego de una forma brillante ya que no te permite que te quedes demasiado enfrascado con un aspecto de las carreras; además, constituye un sistema de enseñanza invisible.



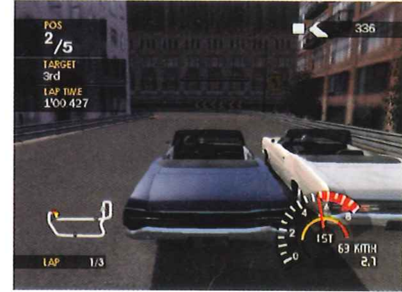
No tires los conos.



Alcanza una determinada velocidad ante una cámara de toma de velocidades



Incluso hay un garaje mucho más ecléctico.



Coches como los clásicos americanos.



Motor de juego y coches excelentes.

rrió en el caso del original que las sacó de *Metropolis Street Racer*. Chicago, Florencia, Barcelona, Edinburgh, Sydney, Estocolmo, Hong Kong, Yokohama y Moscú constituyen la lista actual. «Se dieron cuenta de que el código que habían elaborado [para *Project Gotham Racing*] era bueno para un juego de lanzamiento», continúa diciendo Pannell, «pero para conseguir la calidad de los gráficos y otras cosas como la funcionalidad *Xbox Live* que querían, prácticamente tenían que empezar de nuevo».

Y con «Arcade», «Multijuego» y la denominada «Kudos World Series» (que incluye 14 series, cada una de ellas dividida en varias categorías), Bizarre Creations ha encontrado trabajo suficiente como para ensuciarse las manos debajo de la capota de *PGR2*. Pese a que, conceptualmente, el innovador sistema Kudos vuelve prácticamente inalterado del juego original, lo cierto es que los métodos para alcanzar objetivos se han ampliado mucho. «La Kudos World Series constituye la gráfica de progresión en medio urbano del monojugador, en la que uno empieza con la Serie 1 y termina con la Serie 14», informa Pannell. «Las series se hallan todas subdivididas en diversas categorías, con lo que tienes a tu disposición distintas categorías de coches». Pero ahora, no tan sólo los derrapes provocan la acumulación de puntos Kudos, acompañada por el muy satisfactorio y familiar sonido de la carraca. «Obtienes puntos Kudos al practicar el vuelo sin motor, yendo sobre dos ruedas, al elevarte por los aires, al adelantar a otro... Hay muchas formas de obtener Kudos», explica Pannell.

PGR2 no resulta tan rígido a la hora de despojar de Kudos a los corredores. Antes, bastaba con que hicieras un pequeño rasguño en la pintura de otro coche con la fuerza con que una polilla golpea a una mariposa para que tus Kudos salieran despedidos por el tubo de escape; en esta ocasión, existen gradaciones mucho más apropiadas que justifiquen la pérdida de Kudos. Pannell nos cuenta que Bizarre Creations «también ha afinado ligeramente este sistema, de modo que ahora tan sólo puedes perder Kudos multiplicadores cuando

INFORMACIÓN ADICIONAL

MUNDO FANTASMA

Pese a que ni de lejos ha tenido confirmación, Microsoft espera poder disponer de grabaciones de coches fantasma para *Live* de unas cuantas celebridades relacionadas con las carreras, entras las que se espera poder incluir las de famosos conductores de Fórmula 1 y de determinados comentaristas automovilísticos de la televisión. Pronto podremos darte más información sobre este aspecto en nuestra sección *PlayLive*.



IMÁGENES EXCLUSIVAS

↑ Por ahora tan sólo se puede curiosear a través de los escaparates, pero estamos a la espera de una actualización que te permita parar y ojear bolsos y vestidos de moda.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» APARECEN PÁJAROS
Conseguir que el escenario resultara más animado ha sido uno de los objetivos más ambiciosos. Ahora podrás observar bandadas de pájaros sobre la pista, contemplar trenes que corren y barcos por los ríos. Pero todavía estamos a la espera de peatones y espectadores.

» chocas contra los otros coches, pero no los pierdes todos. También hay mucho más margen de maniobra». Antes de una carrera puede que te adviertan, por ejemplo, que en este determinado evento no se perderán Kudos por choques sin importancia. Esto convierte a *PGR2* en una incursión mucho más justa dentro del mundo de las carreras automovilísticas urbanas de alto rendimiento; además, podrás abandonar cualquier tipo de frustración en el semáforo de salida.

Dentro de la nueva configuración de dificultad, también hay características mucho más flexibles, que abarcan desde Novato hasta Experto, pasando por Fácil, Medio y Difícil. Esto no se encontraba en el original, lo que en opinión de Pannell «contribuía a que la curva de aprendizaje resultara más complicada de superar, especialmente hacia el final». Aunque puede parecer un añadido bastante estándar, su introducción presagia cambios considerables en las tácticas disponibles. La mayor dureza de las dificultades se ve recompensada con Kudos extra por tus derrapes, por las buenas trayectorias de conducción, por tus trompos, por tus saltos por los aires, etc., pero si un reto tiene una dificultad que supera tus posibilidades o las de tu coche, puedes dejarla de lado. «De todos modos, si es una prueba con los conos y eres malo en este apartado, debes escoger el nivel Fácil», comenta Pannell, «pero si se trata de un ataque de velocidad a todo gas y dispones de un Ferrari, podrías escoger el nivel Experto o Difícil. Cuanto mayor sea la dificultad de la prueba, más Kudos obtienes, así que podrías arriesgarte o, si tan sólo necesitas 2000 Kudos para la compra de un coche nuevo, podrías elegir el nivel Medio e intentar ir a por él».

Como ocurre con la propia experiencia de conducción potente, el ajuste del nivel de dificultad para una fase pasa por encontrar la línea correcta, juzgando la recompensa en Kudos que puede permitirte obtener en relación con las tareas que debes realizar y las ciudades que te mueres de ganas de desbloquear. Esto también significa que *PGR2* encaja con todo tipo de habilidades y que siempre hay una buena razón para que las carreras resulten desafiantes sin que los eventos sean extremadamente difíciles, como a veces ocurría al final del juego original.

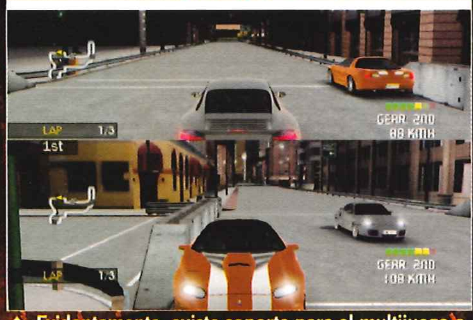
Los circuitos que nos fueron revelados de una forma totalmente exclusiva por Pannell incluían a los anteriormente embargados »

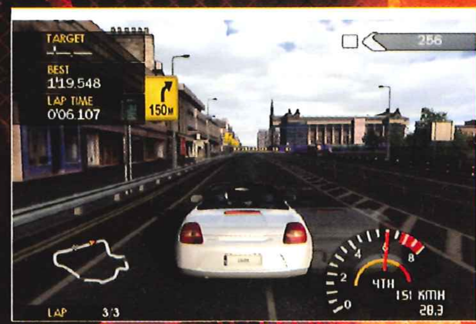
EL CAMPEÓN PANNELL O SU COCHE FANTASMA »

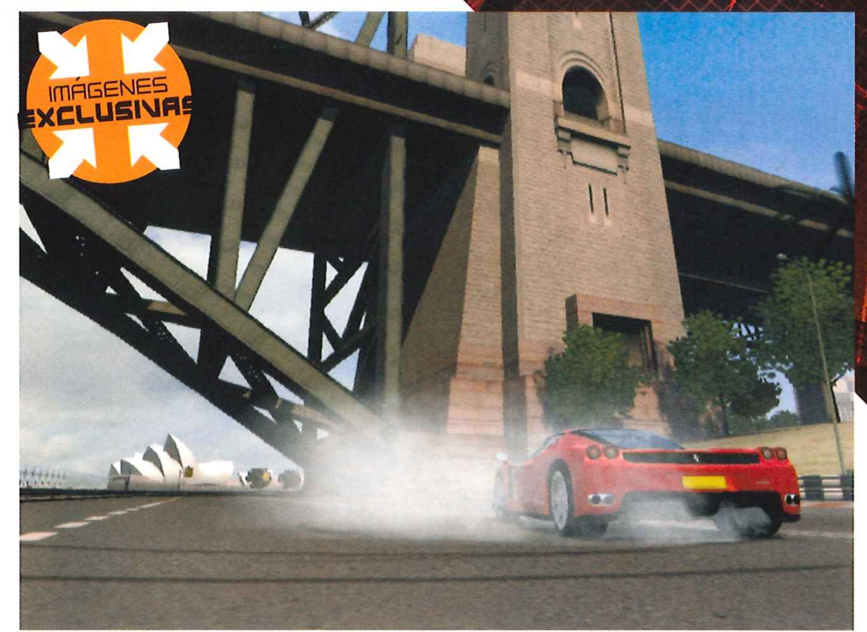
«*XBOX LIVE* dispondrá de juego cara a cara, de modo que podrás vértelas con otros ocho coches corriendo *on line*», explica Pannell. «También hay una característica verdaderamente asombrosa: si consigues la mejor vuelta de una ciudad, tu coche fantasma queda cargado en el servidor y, en teoría, podría entrar en *Live* para correr contra ti, aunque no te hallaras *on line*. Creo que, en definitiva, lo mejor son las carreras cara a cara. El coche fantasma resulta bonito y te sitúa como líder en una determinada ciudad, pero no debe constituir el principio y el fin de los juegos de carreras», afirma Pannell.



↑ Constrúye carreras a medida con un montón de opciones multijugador.


↑ Evidentemente, existe soporte para el multijuego a pantalla partida.


↑ Los coches fantasma constituyen un listón a superar constantemente.



La recreación del edificio de la Ópera y del Harbour Bridge, de Sidney, es perfecta.



Ante situaciones de mayor dificultad, para tener éxito deberás conseguir mejores posiciones.

Podrías acercar el rostro a la ventanilla y el resol te molestaría

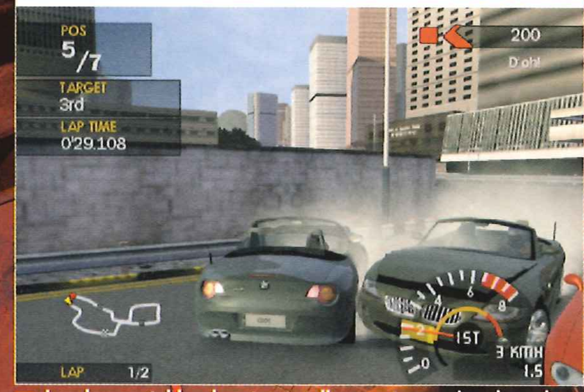
circuitos de Sydney y Yokohama. Sydey proporciona un ejemplo extraordinario de detalle en cuanto a ambientes urbanos, con circuitos en los que se pueden apreciar impresionantes modelos 3D de la Ópera y del Harbour Bridge, con texturas fotorrealistas de todos los escaparates de las tiendas que pueblan el circuito en su localización real. Pannell sonríe: «Han recorrido todas las ciudades tomado fotos de todo. Toman prototipos de la estructura de la ciudad y efectúan un mapeado a partir de dichos prototipos». Pannell llega a proclamar que «me atrevería a decir que llegan a alcanzar una exactitud del 90% a la hora de reproducir las ciudades». Y por las que hemos visitado nosotros, estamos totalmente de acuerdo.

Los deslumbrantes rayos de sol ponen de relieve las texturas del asfalto, que son tan reales que uno acercaría el rostro a la ventanilla y se vería obligado a apoyarse de nuevo sobre el respaldo para evita el resol; los efectos de sonido también rugen todopoderosos, proporcionando un ruido de vehículo perfectamente auténtico y complementado por el toque aún más realista de las grabaciones de las estaciones de radio locales. Un máximo de cuatro estaciones reales proporcionan la banda sonora de cada una de las diez ciudades, con 200 pistas de 175 artistas. Y si esto no te resulta lo suficientemente ecléctico, o si sencillamente no te gusta la música de *Gotham*, extrae pistas de tus CD, almacénalas en el disco duro de tu Xbox y selecciona tu propia banda sonora. Incluso se puede ver el modelo animado de conductor manipulando la radio mientras tú cambias las estaciones, especialmente en los modelos descapotables.

Pero no es tan sólo el detalle lo que impresiona mientras vas avanzando por las pistas súper-realistas de *PGR2*, sino que es la variedad constante de eventos y la ponderación casi perfecta de los retos ajustables lo que constituye el verdadero gancho. Mientras el juego original dejaba la huella indeleble de goma, exclusiva Xbox, sobre el género de carreras, este *Project Gotham Racing 2*, habilitado para *Live*, supera a su compañero de escudería con aplomo y estampa una señal de «no molestar» en la parrilla de salida, para que todos los rivales lo contemplen con estupefacción, así como con pavor y humilde respeto. Ya nos queda muy poco para probar la versión completa. Seguiremos informando sobre este magnífico título.

LEVANTA EL PARACHOQUES

PGR2 se juega desde una gran diversidad de perspectivas; la visión predeterminada que permite ver el modelo del coche y otras dos vistas hacia delante, situadas a la altura de la capota y del cierre del portaequipajes. Estas dos últimas te pondrán la carne de gallina por la enorme velocidad que aparentan, y también aportan un espejo muy útil para mirar atrás. No hay visión del panel de control ya que Bizarre Creations se empeñó en que *PGR2* no guardara relación alguna con un simulador a pesar de la exactitud física de los coches, que convierte cada modelo en una cosa completamente distinta de conducir. Después de todo, se supone que debe constituir una diversión que no acabe nunca...



Los descapotables de esta pantalla muestran mejor el excelente modelo de conductor.



Otras perspectivas de conducción se sitúan a bajo nivel y se ensucian por culpa de la suciedad de la carretera.



Un ligero empuje de la cámara proporciona una sensación de agarre en los derrapes.

INFORMACIÓN ADICIONAL

DISCO DURO
Todavía no existe confirmación de que vaya a haber contenidos descargables, aunque Microsoft espera poder ofrecer como mínimo coches nuevos. Estos, junto a nuevas ciudades, constituyen una posibilidad que depende de cómo se va a gestionar en el futuro el contenido *Live*. Nosotros especulamos con que va a tratarse de pequeñas descargas gratuitas y actualizaciones más voluminosas por las que, desgraciadamente, habrá que pagar.

MÁS ROJO
Uno de los coches de más alto rendimiento de *PGR2* es el Enzo Ferrari. Su diseñador e ingeniero jefe, Amadeo Felisa, dice: «Estamos muy complacidos de constituir una parte integral de la franquicia *PGR2* y nos hallamos sumamente emocionados por el papel y la preeminencia de que goza el nuevo Enzo Ferrari».

JUEGA SIN LIMITES!

POR FIN, DISFRUTA DE TU CONSOLA SIN NINGUN TIPO DE CABLES.

- SIN CABLES. Juega desde cualquier lugar de tu casa
- ALTA VELOCIDAD. Aprovecha el rendimiento A TOPE
- TU RED LOCAL conectada a tu video consola y SIN CABLES
- SIMPLE de instalar

Visita www.usr.com/gaming



U.S.Robotics®

Ready. Set. Connect.™

Disponible en:





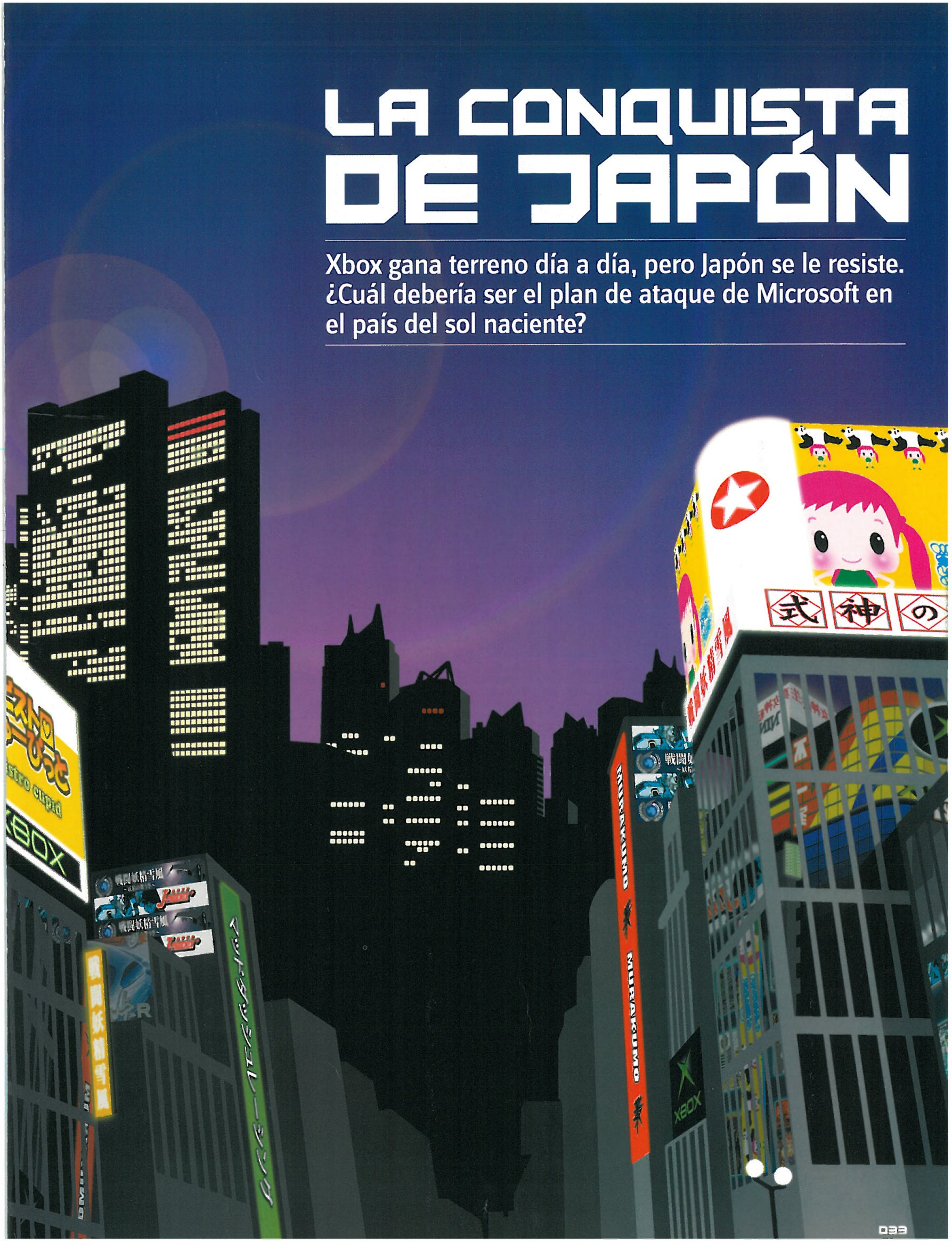




峠R
J-PHOENIX
戦闘妖精雪風
ビストロきゅーぴっと
bistro cupid
式神の城
真・女神転生 NINE
XBOX
真・女神転生
MURAKUMO
叢

LA CONQUISTA DE JAPÓN

Xbox gana terreno día a día, pero Japón se le resiste. ¿Cuál debería ser el plan de ataque de Microsoft en el país del sol naciente?

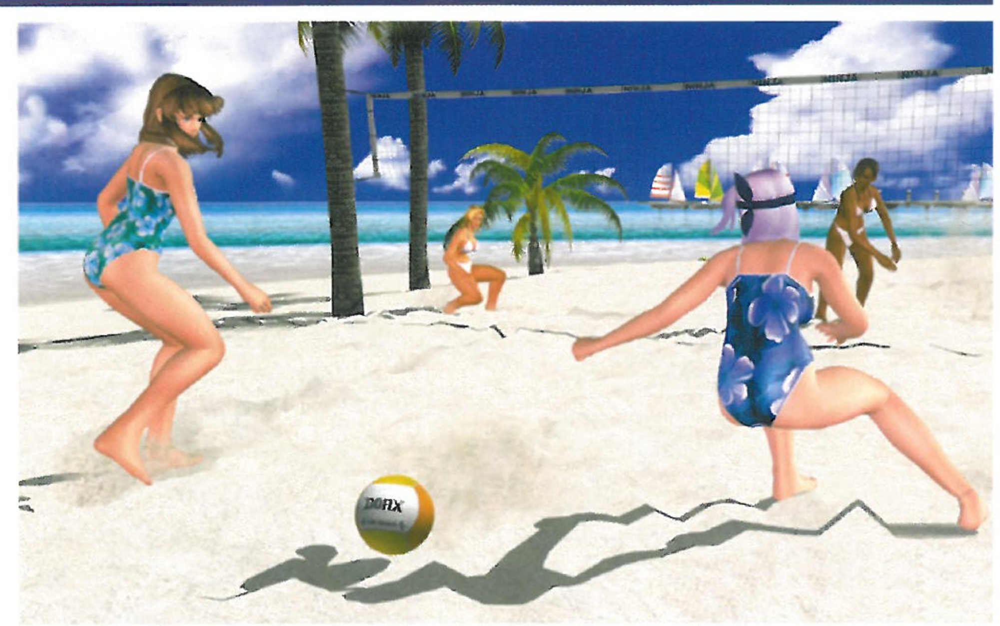


>LA CONQUISTA DE JAPÓN

ES MUY POSIBLE que no te importe si a los japoneses les gusta Xbox o no. Después de todo, viven a miles de kilómetros de tu casa, hablan un idioma que nunca necesitarás aprender y están obsesionados con las chicas de los dibujos animados. Y tienen a Sony y a Nintendo como jugadores de su equipo local. Pero si no fuera por ellos, el mundo de los videojuegos nunca hubiera llegado a ser lo que es hoy en día y Microsoft lo sabe...

Todos sabemos que la mayoría de los grandes videojuegos vienen de Japón. Por lo que respecta a Japón, Microsoft ha intentado conseguir más de una cita a ciegas pero todavía no ha encontrado a su pareja perfecta. La historia dicta que a menos que se establezca una buena base en el país del sol naciente, cualquier consola está destinada a fracasar al final del día. Bill y sus compañeros de trabajo son totalmente conscientes de este hecho, así que Microsoft está intentando ejecutar un plan lento, pero eficaz, para su Xbox en el este, centrándose en un crecimiento a largo plazo. Algunos de los programadores clave para Xbox son japoneses y han aportado títulos de la talla de *Dead or Alive 3, Panzer Dragón Orta, Crazy Taxi 3* y *Jet Set Radio Future.* Es por eso que resulta absolutamente vital prestar atención a esta región; el desarrollo de futuros proyectos depende de ello.

En este reportaje echamos un vistazo a cómo Xbox está intentando conquistar la tierra del entrete- >>



DOAXBV **es el juego para Xbox más vendido en Japón. Microsoft necesita más títulos como éste para tener éxito.**

>Los diez mejores

ÉSTOS SON los títulos de más éxito en Japón, según Koji Aizawa, jefe de redacción de la respetada revista *Famitsu Xbox. Famitsu* tiene un sistema único de puntuación en el que cuatro analistas ponen nota al juego y después se suman sus notas alcanzando un máximo de 40. Hemos incluido las puntuaciones que cada juego obtuvo en la revista *Famitsu Xbox* (la de Koji es la primera de la lista de cuatro) y, teniendo esto en cuenta, una puntuación de 30 en *Famitsu* sería como un 8,5 en nuestra querida ROX.



Shikigami no Shiro

Género: *Shoot 'em up*
Desarrollador: Alfa System
Lanzamiento: 19-12-02
Puntuación Famitsu Xbox: 28/40 (8,7,5,8)

ROX DICE: ¿Recuerdas las antiguas máquinas arcade de disparos con *scroll* vertical? En Japón, este tipo de juegos todavía siguen dando guerra. Siempre sale en el mercado japonés algún título en el que debes adentrarte por naves y túneles y disparar a todo bicho que se mueva. *Shikigami no Shiro (El Castillo de Shikigami)* es una obra de los expertos en el género y permite al jugador controlar a un avatar volador -imagina a Neo volando como Superman en un escenario totalmente manga-. El aspecto más interesante del título es que cuando te acercas a los enemigos, tu poder de ataque aumenta dramáticamente. Así pues, se consigue que quieras acercarte al peligro lo más que puedas sin cruzar esa línea que puede acabar con tu personaje. Un pequeño gran juego que se ganó una buena legión de aficionados en Japón. Recientemente se creó una nueva carátula, se editó y se distribuyó en el mercado estadounidense bajo el título de *Mobile Light Force 2.*



Koji Aizawa dice: «Los puntos fuertes de este nuevo y moderno *shooter* son su excelente sistema de combate y su estilo gráfico anime. Me encanta.»





Bistro Cupid

Género: Simulación
Desarrollador: Success
Lanzamiento: 13-06-02
Puntuación Famitsu Xbox: 28/40 (7,6,8,7)

ROX DICE: Un título de cocinar que se centra en la carrera del joven cocinero Coriander, que recibe la llamada del reino de Cinnamon para ir a una universidad culinaria especial. Allí deberá realizar todo tipo de platos y comidas. Además de hacerse cargo de un restaurante, también deberá recoger ingredientes, cazar animales y atraer a los clientes con buena comida. Tu misión es guiar a Coriander en los intrincados caminos de la cocina y convertirte en el mejor propietario del restaurante que está a tu cargo. La jugabilidad incrementa con las 12 chicas que te acompañan en esta aventura, cada una de ellas con sus propias aspiraciones. Desde la morena Sun Flower que adora la comida rápida y sueña con casarse con un hombre rico, hasta Rose Cinnamon, princesa del reino y hábil en la comida japonesa. Coriander puede llegar a construir un restaurante de 12 plantas, cada una con la especialidad de comida de cada chica.



Koji Aizawa dice: «Este juego de cocina no se parece en nada a lo anteriormente visto. Pero ha tenido tanto éxito que ya se está preparando una secuela.»





J-Phoenix Kikou Heidan

Género: Simulador de Mechas
Desarrollador: Takara
Lanzamiento: 12-05-2002
Puntuación Famitsu Xbox: 27/40 (7,7,6,7)

ROX DICE: El tradicional género de lucha entre robots gigantes que tanto gusta a los japoneses y a miles de jugadores de todo el mundo ejemplificado en *J-Phoenix*, un juego de proporciones épicas y gráficos explosivos. Ambientado en las tierras del pequeño país Alsarea, *J-Phoenix* te permite embutirte en la piel metálica de un robot gigante y luchar para evitar la invasión de las fuerzas malignas de la República de Valim. El juego para Xbox es una versión -mejorada con infinidad de extras- del original aparecido para PlayStation 2. La característica más notable del título es su línea argumental y, por si no te queda muy clara, siempre puedes echar mano del DVD extra que acompaña al juego y que te ofrece una película anime titulada *PF Lips.* Aunque algunos analistas japoneses han criticado su pobre sistema de control, este título ha disfrutado de un éxito considerable y es, sin duda, una alternativa mucho más barata que *Tekki (Steel Battalion).*



Koji Aizawa dice: «Un juego de acción basado en la popular serie de animación. La jugabilidad y los gráficos son mejores que la versión para PS2.»





↑ El lanzamiento japonés en Akhibara fue bastante bueno para una consola occidental. La última (la 3DO) fracasó miserablemente.

nimiento digital más importante del mundo y examinamos también algunos de los títulos para Xbox japoneses más famosos en aquellas lejanas tierras. El único problema es, posiblemente, que nunca llegues a ver estos juegos en tu tienda favorita.

Naturalmente, todo el mundo sabía que iba a ser una batalla dura. Nunca ha habido, desde que se lanzó el primer microprocesador para el público general pensado para el entretenimiento electrónico, un desarrollador occidental de consolas que haya obtenido un éxito considerable en Japón. De hecho, desde 1993, año en el que se lanzó la maldita 3DO, ningún desarrollador occidental se ha atrevido siquiera a intentar conquistar el mercado japonés. ¿Te acuerdas de la 3DO? Pensábamos que no. Mientras que Xbox se ha convertido en un éxito sin precedentes en el resto del mundo de la corta historia de los videojuegos, desplazando incluso a la todopoderosa Nintendo en lo que a ventas se refiere, la consola de Gates todavía hace aguas en los mares de Japón. Y es que los japoneses responden de diferentes formas a los productos estadounidenses: mientras que Coca-Cola, Disneyland y Starbucks han sido éxitos enormes, los coches Ford y el arroz americano han terminado en el más profundo de los olvidos. Para Microsoft, una compañía occidental que intenta entrar en el mundo de las consolas dominado totalmente por los japoneses, la recompensa es mucho mayor que la que puedan obtener cualquiera de las compañías antes mencionadas. Tener éxito en Japón no es tan sólo »



Shin Megami Tensei Nine

Género: RPG
Desarrollador: Atlus
Lanzamiento: 12-05-2002
Puntuación Famitsu Xbox: 31/40 (8,8,8,7)

ROX DICE: La serie *Shin Megami Tensei* es muy famosa en oriente y ha pisado los circuitos de todas las consolas importantes de la industria. La historia se centra en el Tokio post-nuclear a principios del siglo XXI. Décadas después de la destrucción de la capital, se recrea el Tokio de los 90 digitalmente para que los ciudadanos puedan divertirse. Para los que exploran este nuevo mundo, se les proporciona lo que se llama NAVI y que son programas de ordenador. No obstante, algunos NAVI rebeldes empiezan a hacer de las suyas y el gobierno crea una agencia para controlarlos. Tú debes asumir el papel de Kei, un joven recluta de la agencia que empieza su aventura después de que un NAVI rebelde ataque un concierto de música pop. El mejor aspecto del título es que puedes hablar con los monstruos con los que vas a luchar y, si eres lo suficientemente hábil, puedes llegar a convencerlos para que te den dinero, objetos curiosos o para que incluso se unan a tu grupo.



Koji Aizawa dice: «Una de las más famosas series de RPG en Japón. Su atmósfera espiritual es única y las negociaciones con los monstruos son muy interesantes.»





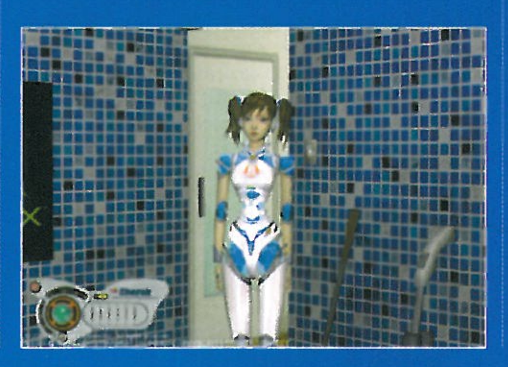
NUDE@

Género: Simulador de Relaciones Virtual
Desarrollador: Microsoft
Lanzamiento: 24-04-03
Puntuación Famitsu Xbox: 29/40 (7,9,7,6)

ROX DICE: NUDE son las siglas de Natural Ultimate Digital Experiment. Te haces con un robot (Sistema de Secretaria Asistente Personal) que no tiene ningún tipo de conocimientos al empezar y, lentamente, deberás nutrirla y educarla a través del periférico en forma de micrófono que acompaña al juego. Hablando con ella y enseñándole palabras e información, pronto será capaz de comunicarse utilizando un gran abanico de emociones. Al principio, el robot sólo repite palabras y frases, pero a medida que pasa el tiempo, al final emerge la conversación natural. El juego utiliza el tipo de tecnología de reconocimiento de voz que usan algunos móviles y dispones de archivos de voz pre-preparados así como un revolucionario sistema de síntesis de habla en tiempo real. Esta tecnología permite una flexibilidad única en las respuestas individuales para cada jugador. Visita la página www.pandorabots.com para descubrir más acerca de este título.



Koji Aizawa dice: «Lleva la IA y la tecnología de comunicación de voz a un nivel completamente nuevo. Es, sin duda, una experiencia revolucionaria.





Nezmix

Género: Acción
Desarrollador: Media Vision
Lanzamiento: 22-02-02
Puntuación Famitsu Xbox: 19/40 (7,4,4,4)

ROX DICE: Nezmix (un híbrido entre las palabra «nezumi», que significa «ratón» y la palabra inglesa «mix») apareció junto al lanzamiento de Xbox en Japón y es una obra del equipo de desarrollo de Microsoft en el país nipón. Es un título de aventuras y acción en el cual debes asumir el papel de Apollo, el líder de una banda de ratones que debe descubrir qué diablos pasa con sus suministros de comida que desaparecen misteriosamente. Pronto descubres que tu comida se la lleva una banda de roedores alemanes y, claro está, deberás pararles los pies cueste lo que cueste. El juego dispone de un sistema de control muy simple que seguramente se incorporó para que los usuarios más jóvenes pudieran hacerse con el juego fácilmente. El famoso grupo de música japonés Fólder 5 se encargó de la música principal del juego y todo el aspecto general fue diseñado para atraer a una audiencia joven y femenina.



Koji Aizawa dice: «El aspecto gráfico del título demuestra el increíble potencial de Xbox, pero el sistema de juego es demasiado pobre.»



>Los diez mejores



Thousand Land

Género: RPG de estrategia
Desarrollador: From Software
Lanzamiento: 20-03-03
Puntuación Famitsu Xbox: 32/40 (9,9,7,7)

ROX DICE: Cualquiera que haya jugado a *Command & Conquer* ya conocerá el encanto que tienen este tipo de juegos. En *Thousand Land*, los japoneses se han basado en el mismo concepto pero le han dado un toque muy distintivo, como solo ellos saben hacer. Empiezas el juego construyendo un fuerte para albergar tu población de APO (pequeños seres naranjas que luchan por ti) y después, cuando ya tienes suficientes, los envías a luchar y a conquistar otros fuertes mientras al mismo tiempo defiendes el tuyo. Puedes dar órdenes a tus soldados tales como la tradicional «Atacar» y otras más curiosas como «Jardín» (debes mantener el encanto y el estilo de tu fuerte al fin y al cabo). A medida que tu rango aumenta, los APO se vuelven más inteligentes y dispones de más opciones y objetos. La posibilidad de jugar *on line* ha sido un éxito rotundo en Japón y se han organizado ya multitud de competiciones para atraer la atención del público. Esperamos ver muy pronto cómo Microsoft introduce innovaciones parecidas en nuestro país.



Koji Aizawa dice: «El diseño de los personajes es extraño, incluso para los japoneses. Pero se trata de un gran título de fantasía y estrategia en tiempo real.





Touge R

Género: Conducción Arcade
Desarrollador: Atlus
Lanzamiento: 12-12-02
Puntuación Famitsu Xbox: 26/40 (7,7,6,6)

ROX DICE: Las carreras arcade son tan populares en Japón como en tierras europeas. Puede que muchos de vosotros conozcáis la serie arcade *Initial D* (una especie de cuando *Sega GT* se encontró con *Ridge Racer*), pero seguramente la serie *Touge R* no sea tan conocida. Este título es la continuación del juego para Sega Saturn *Touge: King of the Spirits*, un híbrido entre conducción arcade y realista. En la secuela para Xbox debes encarnar el papel de un joven piloto que debe competir a toda velocidad contra otras bandas callejeras. El objetivo es muy simple: tus competidores te retarán y deberás batirles en carreras a tres vueltas. Si ganas, puedes desbloquear el coche de tu enemigo. Puedes configurar tu coche y aumentar sus prestaciones así como demostrar tus habilidades al volante con técnicas especiales que vas aprendiendo. *Touge* dispone de un gran número de *fans* en el país del sol naciente y, aunque es poco probable que se distribuya en nuestro país, no deja de ser un juego excelente, hilarante y rápido, muy rápido.



Koji Aizawa dice: «título de conducción ambientado en caminos de montaña. Los gráficos no son de lo mejor que hemos visto.»





The Wild Rings

Género: Lucha
Desarrollador: Microsoft
Lanzamiento: 10-04-2003
Puntuación Famitsu Xbox: 27/40 (7,7,6,7)

ROX DICE: Los juegos de lucha profesional se están haciendo más y más populares cada día que pasa en cualquier parte del mundo. *The Wild Rings* pretende convertirse en el título de lucha profesional definitivo y ha atraído la atención de muchos seguidores occidentales. En el juego dispones de 100 luchadores modelados a partir de luchadores reales. El punto fuerte está en que luchadores de artes marciales y de lucha profesional pueden competir los unos contra los otros para ver quién es el más duro. Los gráficos son excelentes y los efectos de *blur* que aparecen al realizar golpes críticos son espectaculares. Por desgracia, no hay mucha sangre salpicando la pantalla, pero la profundidad en la jugabilidad sustituye perfectamente el crujir de huesos. El juego varía según el luchador que elijas y se recrea la sensación de un torneo de artes marciales a la perfección. También puedes crear a tu propio luchador y otorgarle hasta 75 movimientos diferentes -algo muy popular entre los jugadores nipones-.



Koji Aizawa dice: «Hay muchas referencias a viejas obras maestras como *Fire Pro Wrestling* de Human. El editor de personajes es genial.»



dinero extra, es una necesidad virtual.

El *gran* diseño exterior de Xbox tampoco ha ayudado mucho a convencer a los propietarios de esos diminutos apartamentos que pueblan Tokio y, a primera vista, los números no son muy alentadores. En 2003, según la revista *Famitsu*, Xbox ha vendido tan solo 50.000 unidades, mientras que PS2 ha llegado a un millón de hogares en el mismo tiempo. Aunque en Estados Unidos las ventas se desbordaron y superaron todas las expectativas cuando se alcanzó la cifra de 1.5 millones de unidades en el primer mes y una media de tres juegos por consola, solo 123.000 unidades se vendieron la primera semana de su lanzamiento en Japón -frente a las 300.000 unidades de GameCube-. El precio de lanzamiento de la consola era un poco superior comparado con el de sus competidores. Xbox salió a un precio de 34.800 yens, mientras que PlayStation 2 estaba a 29.800 yens y GameCube a 24.800. Las cosas no mejoraron mucho en los meses que siguieron al lanzamiento ya que en abril de 2002 la compañía Media Create informó que en la primera semana de abril Microsoft vendió 2.179 unidades de su máquina, una cifra muy, pero que muy baja para una sistema que se acababa de lanzar al mercado. Esa misma semana, la vieja PSone, de Sony, vendió 3.959 unidades y Dreamcast se las apañó para superar a Xbox vendiendo 3.427 en tierras niponas. Por lo que respecta a los otros sistemas de nueva generación, PS2 y GameCube vendieron 80.734 y 15.068 unidades respectivamente. No obstante, a pesar de que las primeras batallas han resultado ser una masacre, la guerra está lejos de haber terminado. Microsoft ha resistido todos los golpes que se le han lanzado y ha confesado que tales cifras eran las que se esperaban. *Xbox Live* está totalmente operativo en Japón y los suscriptores aumentan día a día. Los títulos japoneses exclusivos para Xbox son más y más cada mes que pasa pero, quizás aún más importante que cualquiera de estos factores en el éxito de Xbox, es que Japón está cambiando.



↑ *Nezmic:* «Idea genial, pobre realización».



↑ ¿El futuro está en la cocina?

La industria japonesa de los videojuegos ha pasado por algunos momentos duros y muchos analistas auguran una especie de espiral que puede llevarles a una catástrofe. Más y más desarrolladores occidentales están obteniendo más éxito que sus compatriotas japoneses y, en algunos secto- »

Las raíces de *Xbox Live* están penetrando lentamente en una nación en la que la banda ancha está disponible para todo el mundo



Otogi
Género: Acción
Desarrollador: From Software
Lanzamiento: 12-12-2002
Puntuación Famitsu Xbox: 32/40 (8,8,9,7)

ROX DICE: Puedes comprobar tú mismo este increíble título con la demo jugable que ofrecíamos el mes pasado. Se trata de un juego de acción de aspecto imponente ambientado en el antiguo Japón y nos cuenta el mito de Raiko, un asesino de demonios que recibe la llamada de una misteriosa mujer. Raiko deberá emprender un viaje para acabar con todos los demonios y espíritus de la zona y restaurar el equilibrio natural de «ki» (energía espiritual) en el mundo. Una historia muy popular en Japón que ha pasado de generación en generación a través del teatro Kabuki y de las escrituras en piezas de madera. Hay algunos toques a lo *Matrix* en los combates y las espectaculares secuencias de lucha se llevan a cabo en escenarios que quitan el hipo. La atmósfera del juego es terrorífica y puedes escuchar la típica voz japonesa narrando los hechos, los tradicionales tambores japoneses y las flautas. Se trata de un asalto estupendo y sin duda alguna, ofrece algunos de los gráficos y efectos visuales más espectaculares que hayan pasado por los circuitos de Xbox hasta ahora.



Koji Aizawa dice: «Algo sencillamente fantástico. El juego tiene un toque oriental parecido a *Onimusha*. El sonido y los gráficos son únicos.»



>P y R

Nos las apañamos para entrevistar a Peter Moore, un hombre muy ocupado y responsable de todos las ventas y marketing de Xbox en Japón.



¿Cómo describirías la posición de Xbox en el mercado japonés?
Tenemos a grandes compañías japonesas produciendo títulos asombrosos para Xbox. Siempre hemos sabido y dicho que Japón sería un mercado difícil para nosotros. Pero Microsoft mira hacia el éxito a largo plazo para Xbox y esperamos incrementar nuestras alianzas y presencia en Japón.

Microsoft siempre supo que Japón sería un mercado excepcionalmente difícil de penetrar. ¿Las ventas han excedido las expectativas?
Aunque no podemos confirmar las cifras de ventas proporcionadas por terceras compañías, reconocemos que Japón ha sido todo un reto para Xbox. No obstante, nos mantenemos firmes en nuestra posición y queremos entrar en este mercado. Estamos trabajando con distribuidoras y desarrolladores japoneses que ampliarán el catálogo de Xbox y lanzarán títulos del calibre de *The Wild Rings, N.U.D.E@, Kung Fu Panic, MechAssault* y *TFLO (True Fantasy Live Online)*. Lanzamos con éxito el servicio *Xbox Live* en Japón a principios de este año y esperamos ampliar la comunidad en el futuro. Creemos que hemos establecido una buena base para el futuro y muy pronto habrá nuevos anuncios.

¿Cómo cree que *Xbox Live* en Japón ayudará a mejorar la popularidad de la consola?
Recientemente anunciamos que *Xbox Live* ya dispone de más de 500.000 usuarios en todo el mundo tan solo unos meses después de la puesta en marcha del servicio. Acabamos de empezar en Japón pero estamos muy contentos con la respuesta que estamos recibiendo por parte de los usuarios en este país. Creemos que futuros títulos *on line* como *MechAssault* y *TFLO* atraerán a muchos más usuarios hacia nuestro servicio. La respuesta inicial al servicio en Japón ha sido positiva, con buenas ventas del *kit Xbox Live* así como un buen *feedback* por parte de los consumidores. La respuesta entre los usuarios ha sido muy favorable gracias a la fácil configuración del servicio así como a la capacidad única de comunicación por voz. Además, el servicio *Xbox Live* ha estado operativo sin ningún incidente en Japón.

¿Cuál ha sido el juego más vendido para Xbox y cuáles cree que son las razones de ese éxito?
La serie *DOA*, con *DOA3* y *DOA Xtreme Beach Volleyball*, han sido los títulos más vendidos en Japón para Xbox. Se trata de una franquicia creada por uno de los desarrolladores líder en Japón (Team Ninja) y muestran realmente el tremendo potencial y las capacidades de Xbox.

Los analistas comentan que la industria de los videojuegos en Japón está entrando en una mala época. ¿Cree que la creciente popularidad de Xbox en occidente ayudará a ver las cosas de otra forma en oriente en tiempos difíciles?
Algunos aspectos económicos han impactado sin duda en el mercado japonés recientemente, pero Japón es y será siempre un mercado de consolas importante para el éxito a largo plazo que busca Microsoft.

¿Cuáles son los planes de Microsoft para mejorar la situación de Xbox en Japón?
Xbox avanza agresivamente en Japón con ofertas como *Xbox Live*, que permite a los jugadores japoneses competir los unos con los otros *on line*. El estudio de desarrollo de Microsoft en Japón continuará creando títulos de interés para el público japonés y para el resto del mundo. También trabajamos conjuntamente con algunos de los desarrolladores japoneses más importantes entres los que se incluyen Capcom, Namco, Konami, Sega, Bandai y otros.

***Xbox Live* en Japón ya ha servido para realizar competiciones *on line* de juegos como *Thousand Land*. ¿Cuál fue la respuesta del público?**
La segunda competición de *Xbox Live* (la primera se realizó el día del lanzamiento del servicio) tuvo lugar el día 19 de marzo en MUSE, un club en el centro de Tokio. Aproximadamente 300 usuarios de *Xbox Live* y gente de la prensa jugaron con *Xbox Live* y demos jugables americanas. Intentamos ofrecer continuamente eventos de este tipo para que los usuarios se comuniquen *on* y *off line* a través de *Xbox Live*.

>Ediciones Especiales



HASTA AHORA se han lanzado dos ediciones especiales de la consola en Japón. La primera se conocía *cariñosamente* con el nombre de «Smokey», que significa *humo* en inglés y estaba disponible el mismo día del lanzamiento de Xbox en Japón. Su precio rondaba los 39.800 yens y se produjeron 50.000 unidades. Esta edición especial dispone de una carcasa de color negro claro en lugar del negro oscuro y el logo de Xbox en la parte superior es negro con letras plateadas en lugar de verde.

El paquete de esta edición especial se completaba con el cable AV de alta definición, los cables AV estándar, un controlador de color negro claro y un llavero con la firma de Bill Gates por un lado y un número de serie en el otro lado.

Recientemente, se lanzó al mercado la *Panzer Dragón Xbox*. Sólo se produjeron 999 y dispone de un diseño más innovador. Se trata de una pieza muy buscada en lo que a *merchandising* de Xbox se refiere por su singularidad.



El círculo negro está pensado para aquellos que odian la «X».



¿Te gusta? Encontrarla es más difícil que aquello de la aguja en el pajar.

res de la industria, los videojuegos desarrollados en occidente están pagando las facturas de sus padres japoneses. Mientras que hace tan solo cinco años los títulos occidentales se limitaban a ser copias baratas de juegos japoneses, ahora, productos para Xbox como *Halo, Ghost Recon, MotoGP, Amped* y *Rocky* lideran sus respectivos géneros. Microsoft ha conseguido poner un pie en tierras niponas y, quizá, por primera vez desde principios de los años 80, la industria de los videojuegos en Japón se esté volviendo un poco más flexible. Es muy posible que Microsoft, que continúa expandiendo su éxito gracias a *Xbox Live* y al poder escondido de su máquina, se convierta en la primera compañía de hardware occidental en casi 20 años en obtener éxito mundial a largo plazo en la industria de los videojuegos -sin conquistar Japón-, de momento.

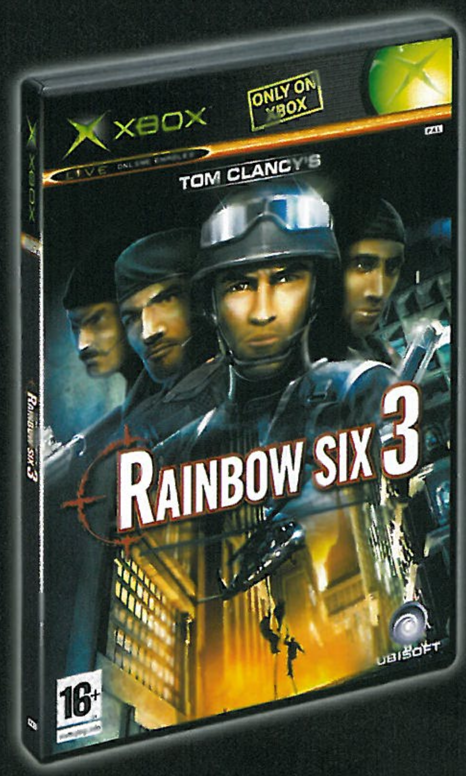
Pero tal y como hemos dicho, la lucha está lejos de haber terminado y Microsoft continúa haciendo todo lo posible para encandilar a los japoneses. Las raíces de *Xbox Live* están penetrando lentamente en una nación en la que la banda ancha está disponible para cualquier hombre, mujer o niño. Y, aún más importante, los juegos están encontrando un sitio en los hogares de los consumidores japoneses. Con títulos como el sorprendente *Otogi* y *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* conquistando primero el mercado japonés y después el resto del mundo, podemos estar seguros de que hasta el próximo reportaje acerca de Japón y Xbox el futuro parece esperanzador y, como no, teñido de verde.


© 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

DE LOS CREADORES DE SPLINTER CELL

www.rainbowsix3.com

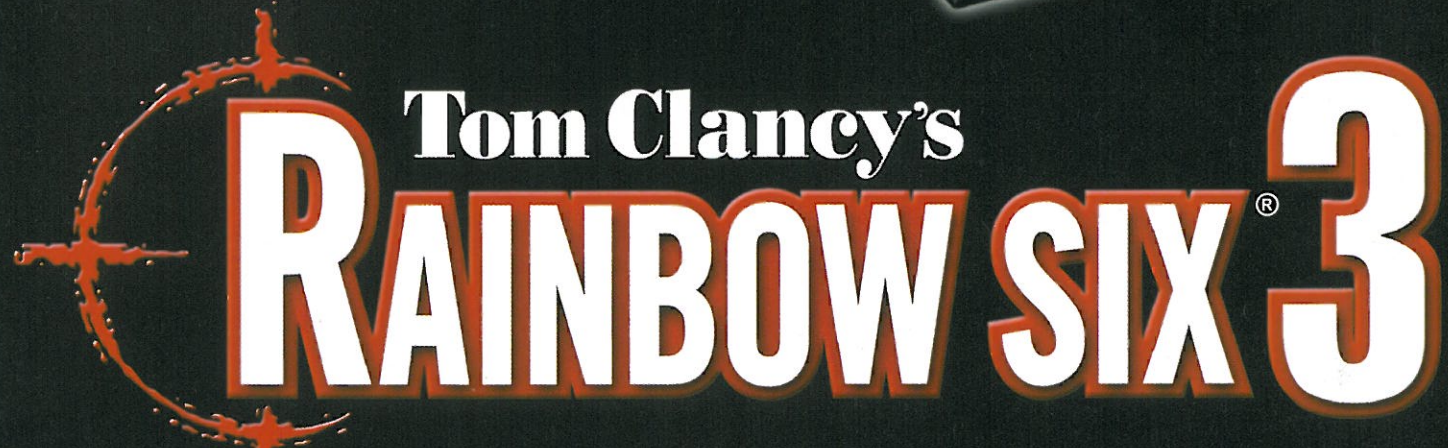




Tú eres el comandante de los **Rainbow Six,** un **equipo SWAT de élite.**

Sentirás que estás realmente al mando con el **nuevo sistema de comunicación por voz:**

¡¡¡podrás usar tu micrófono para dar órdenes a tu equipo!!!*
y cumplir vuestra misión **juntos.**



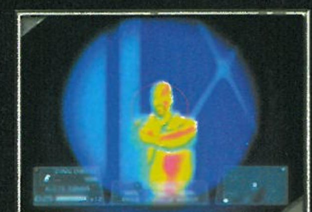
Entra en el espíritu de equipo











*El micrófono se vende por separado



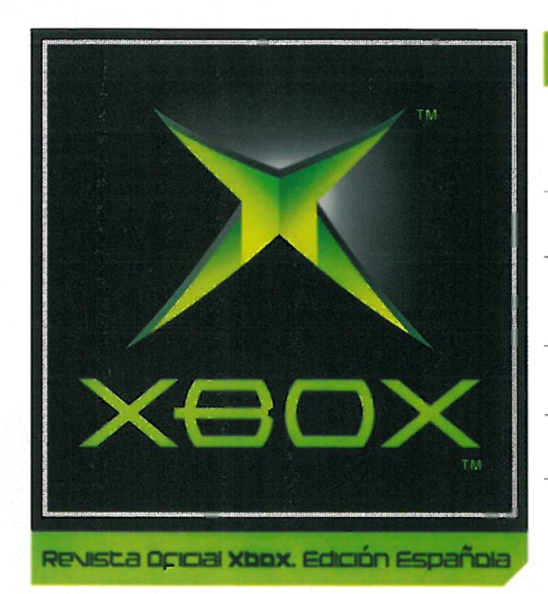
Premio al mejor juego del X03







UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liendres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI Km. 24. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel.: 00 34 916 404 600. www.ubisoft.es



PUNTUACIÓN



8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.



VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.

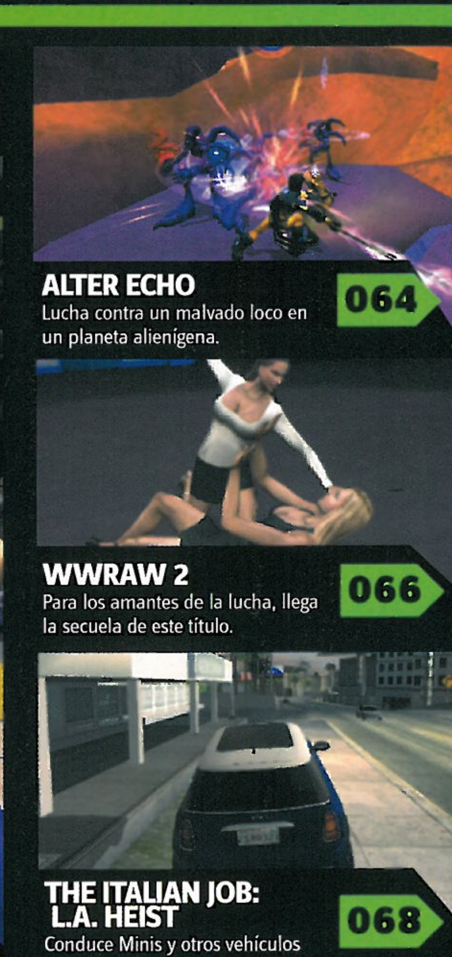


DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.





NBA LIVE 2004
NBA Live necesitaba un cambio profundo y éste se ha materializado en una apuesta decidida por la jugabilidad.
042



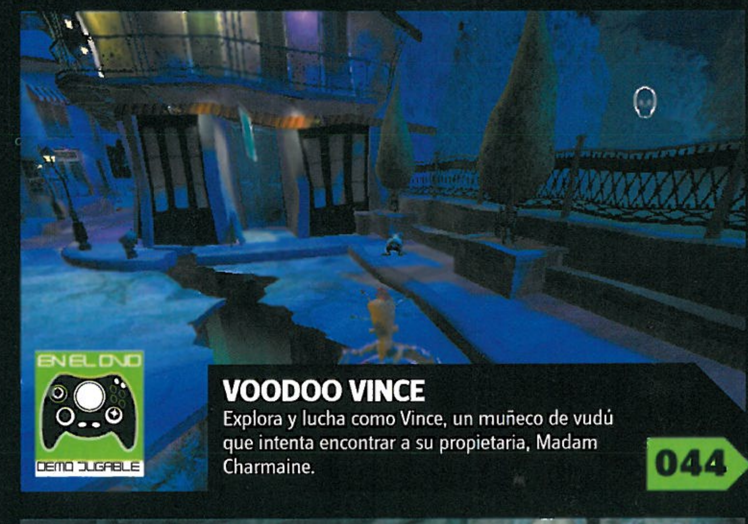
ALTER ECHO
Lucha contra un malvado loco en un planeta alienígena.
064

WWRAW 2
Para los amantes de la lucha, llega la secuela de este título.
066

THE ITALIAN JOB: L.A. HEIST
Conduce Minis y otros vehículos por las calles de L.A.
068



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS
Eurocom toma el relevo de The Collective para realizar esta secuela de una primera entrega excelente que cuenta con una dosis extra de acción.
048



VOODOO VINCE
Explora y lucha como Vince, un muñeco de vudú que intenta encontrar a su propietaria, Madam Charmaine.
044



GROUP S CHALLENGE
Un título que intenta aportar un poco de conducción más seria de la oferta que actualmente hay en el mercado.
060



BUSCANDO A NEMO
Una odisea bajo el agua fantástica que tiene a un simpático pez payaso como protagonista de toda la aventura.
070



Todos deseamos volver a ver a Kobe Bryant haciendo de las suyas.

Y la revolución llegó a la NBA

NBA LIVE 2004

INFORMACIÓN DEL JUEGO
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- LANZAMIENTO: OCTUBRE 2003
- JUGADOR: 1-4
- WEB: WWW.EA.COM





Disfruta del mejor baloncesto con las estrellas de la mejor liga del mundo: la NBA.

MIENTRAS medio mundo se encuentra pendiente de la resolución final del caso de presunta violación de Kobe Bryant a una menor, el otro medio ya disfruta de lo que da de sí el nuevo *NBA Live 2004*, de EA Sports: *It's in the game!!* Realmente, da muchísimo de sí.

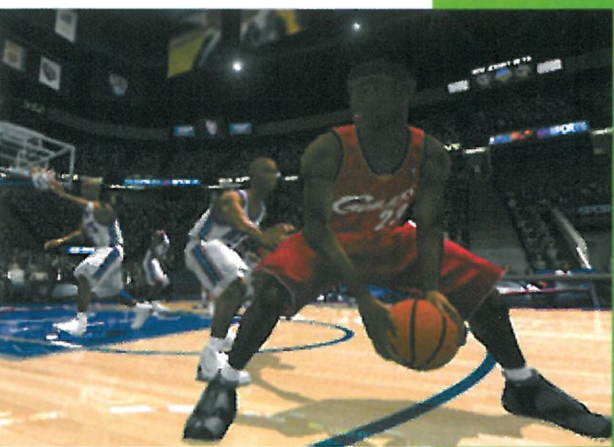
NBA Live siempre ha sido uno de los grandes de la simulación de baloncesto -sólo le sigue el ritmo Sega y su *NBA 2K4*-, pero, al igual que le ocurrió a *FIFA Football* en su versión 2002 -el bofetón de la crítica fue escandaloso-, le había llegado el momento de evolucionar.

Con todas las licencias actualizadas de cada uno de los equipos de la liga de baloncesto profesional estadounidense, *NBA Live* necesitaba un cambio profundo y éste se materializó en una apuesta decidida por la jugabilidad.

Para empezar, EA ha dado prioridad a los modos de juego y, por este motivo, ha dotado a a la versión 2004 de un sinfín de posibilidades. Desde el partido rápido de exhibición de 1 a 4 jugadores hasta la temporada completa, desde el modo entrenamiento hasta el genial «Dynasty», que permite llevar a un equipo de universitarios hasta la élite de la NBA en la franquicia que tú elijas. Pero *NBA Live 2004* no se queda ahí ya que también ofrece la posibilidad de jugar los *Play Offs* para luchar por el Anillo de campeón, hacer un entrenamiento individual o jugar en un modo uno contra uno, algo que siempre atrae a muchos de los *jugones* de los videojuegos de baloncesto. »



«Sabes que no puedes pararme, pequeño.»


LeBron James en un primer plano con la nueva camiseta de los Cavs.



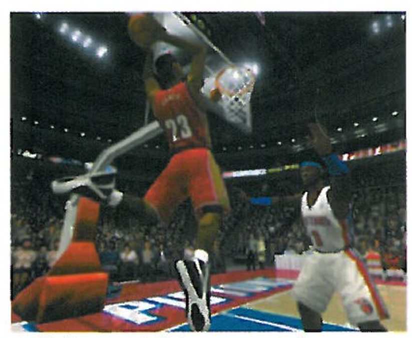
SELECCIÓN ESPAÑOLA
Gracias a un acuerdo alcanzado entre EA y la Federación Española de Baloncesto (FEB), España es el único país que podrá disfrutar de un partido de su selección nacional contra equipos tan potentes como Los Ángeles Lakers o San Antonio Spurs, entre otros muchos. La plantilla es aquella que estuvo formada por 15 grandes promesas del baloncesto español, y que en la actualidad han llegado a convertirse en jugadores ACB e incluso NBA, como es el caso de Raúl López.

EA SPORTS FREESTYLE
Al igual que Football Fussion en *FIFA Football 2004*, EA Sports Freestyle ofrece una nueva sensación de control sobre tus jugadores. Ya no tendrás que hacer uso de varias combinaciones de botones para alcanzar una jugada *a priori* imposible o un mate espectacular. Gracias a EA Sports Freestyle tienes a tu disposición un tutorial en el que puedes hacer uso de los controles de los jugadores de una forma intuitiva y rápida como pocas veces se ha visto en un juego de baloncesto.


Podrás elegir entre diversas estrategias.


Con *one button control* haces *dribblings* impactantes.


Las repeticiones a cámara lenta son muy divertidas.


Y cómo no, habrá mates para dar y tomar.



Los gráficos vuelven a ser espectaculares. Más real, imposible.


El control Freestyle es espectacular.

Llega la hora del verdadero baloncesto en forma de espectáculo

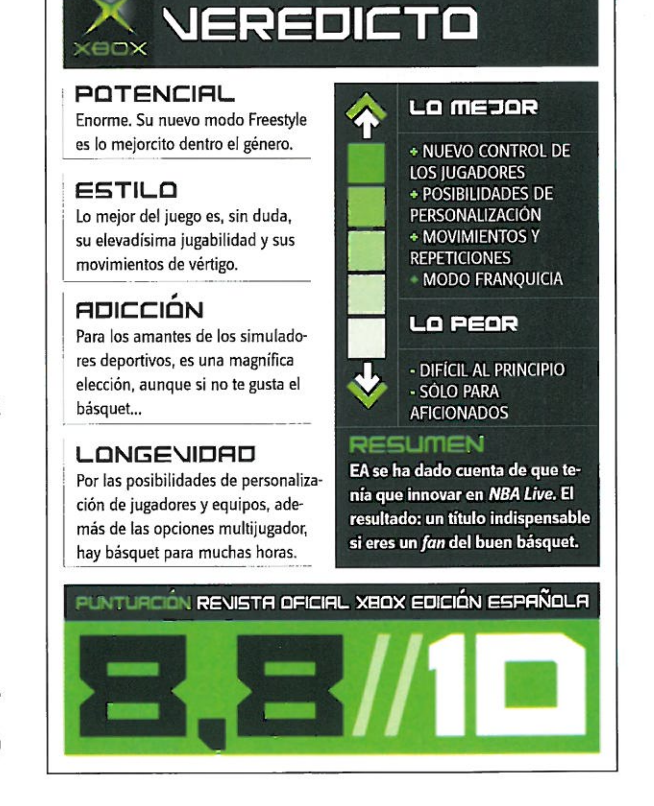
Si *NBA Live* ha evolucionado en sus modos de juego, lo mismo hay que decir del control de los jugadores -algo que, por otro lado, ya estaba bastante conseguido-. EA se ha sacado de la manga un factor denominado EA Sports Freestyle, que viene a ser la revolución dentro del sistema de juego de este género. Gracias a él, la jugabilidad ha ganado mucho en cuanto a velocidad de movimientos; esto se debe, en gran medida, al uso del *stick* izquierdo mientras que con el derecho te dedicas a driblar al adversario o hacerle caer en los amagos. Asimismo, se ha potenciado el uso de jugadas de estrategia, tanto defensivas como de ataque, ya que, en anteriores versiones, no se les acababa de sacar el máximo partido. Teniendo en cuenta este aspecto, disponible en tiempo real, sólo con pulsar una de las direcciones del *D-Pad* se abren puertas a la mezcla de estilos de los diferentes equipos de la NBA, así como para no tener que improvisar cuando el otro equipo sea muy defensivo.

La estrategia es fundamental en *NBA Live 2004* ya que, ahora, no es suficiente con realizar semicombos a velocidad de vértigo con gente como Bryant, Duncan, Kidd y compañía. En esta ocasión, cuentas con muy diversas opciones a través del menú de estrategia del juego, que te ayuda a ajustar las capacidades de tu equipo tanto en defensa como en ataque. Incluso, puedes elegir las jugadas ensayadas que llevarás en el *D-Pad* durante cada uno de los partidos.

Es en este apartado en el que EA también ha hecho especial hincapié ya que, por fin, se ha dotado a los contrarios de una IA suficientemente desarrollada como para hacer las ayudas con mayor frecuencia, acudir al rebote con garantías o posicionarse en el lugar idóneo sin que se produzcan despistes.

En el aspecto gráfico, *NBA Live 2004* ha evolucionado respecto a sus antecesores en cuanto al número de polígonos utilizados en los modelos de los jugadores, así como en la creación de todas y cada una de las canchas de baloncesto de los diferentes equipos. Aún así, está por detrás de juegos como *NBA 2K4*, que han elaborado mucho más estos aspectos. Tanto las texturas como los modelados quedan por detrás de éste, si bien las animaciones y las capturas de movimientos merecen el calificativo de excelentes. Además, en determinadas fases del partido, este juego sufre ralentizaciones, con caídas del número de fotogramas por segundo, que llegan a afectar a la jugabilidad del título.

La gran cantidad de opciones de ajuste de la IA del juego, modos de juego, licencias con las que cuenta, sencillo control Freestyle y la posibilidad de jugar al mejor básquet del mundo, hacen de *NBA Live* la panacea de todos los títulos de simulación de baloncesto. EA ha encontrado un filón en algo tan sencillo como la innovación.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Enorme. Su nuevo modo Freestyle es lo mejorcito dentro el género.

ESTILO
Lo mejor del juego es, sin duda, su elevadísima jugabilidad y sus movimientos de vértigo.

ADICCIÓN
Para los amantes de los simuladores deportivos, es una magnífica elección, aunque si no te gusta el básquet...

LONGEVIDAD
Por las posibilidades de personalización de jugadores y equipos, además de las opciones multijugador, hay básquet para muchas horas.

LO MEJOR
- NUEVO CONTROL DE LOS JUGADORES
- POSIBILIDADES DE PERSONALIZACIÓN
- MOVIMIENTOS Y REPETICIONES
- MODO FRANQUICIA

LO PEOR
- DIFÍCIL AL PRINCIPIO
- SÓLO PARA AFICIONADOS

RESUMEN
EA se ha dado cuenta de que tenía que innovar en *NBA Live*. El resultado: un título indispensable si eres un *fan* del buen básquet.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
8,8//10



A TRAVÉS DE SUS OJOS
El equipo de desarrollo de Beep viajó hasta Nueva Orleáns para grabar localizaciones potenciales para su juego. Para conseguir un ángulo de cámara realista situaron la cámara a un palmo del suelo y así obtuvieron la perspectiva que tendría Vince en su aventura.

HOVER-CRAFT
Si necesitas ralentizar el descenso de Vince mientras salta de plataforma en plataforma, usa su excelente técnica de flotación. La magia vudú y la levitación frenarán su caída.

TODO ES JAZZ
La música del juego es una mezcla entre jazz y clásica. Ha sido compuesta especialmente para el videojuego y tocada por músicos de la ciudad de Nueva Orleáns.

NO SEAS RARO
Los personajes del juego son tan entretenidos como el propio Vince, desde un deforme cocodrilo científico hasta un poco higiénico jefe Kahuna y, por supuesto, el maléfico y temible jefe, Cosmo.



Este nivel es una carrera contra el tiempo, así que mantente encendido el tiempo suficiente para llegar a esa gasolinera.

Si lo tuyo es el vudú y las plataformas, éste es tu juego

VOODOO VINCE

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **BEEP**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.XBOX.COM/VOODOOVINCE**





Guía a tu muñeco vudú a través de una destartalada y caótica Nueva Orleáns para encontrar a su ama.

BIEN PUEDE decirse que el género de plataformas no ha sido el predominante en nuestra amada Xbox. *Blinx*, que no llegó a cuajar del todo a pesar de sus buenas intenciones han sido los dos ejemplos más claros de lo citado. Otros juegos ni siquiera pudimos disfrutarlos, como el esperado *Malice*, cuya cancelación no agradó a nadie. Pues bien, nos tememos que esa tónica de plataformeo notable pero nunca excelente sigue presente en este nuevo *Voodoo Vince*.

La idea del juego es bastante simple: el protagonista es un muñeco vudú en cuyo cuerpo pueden inflingirse todo tipo de daños para causarlos a sus enemigos. Pincharse, aplastarse, triturarse, desintegrarse o incluso morir por una diarrea -como lo oís-; cualquiera de ellos es un buen método para destruir a los enemigos a los que se enfrentará a lo largo de la aventura. La idea es buena y también original, pero no es ese golpe de aire fresco que los usuarios de Xbox llevan esperando. El resultado final es un juego muy entretenido, divertido y variado pero que muy a su pesar no cala todo lo hondo que quiere.

Pero repasemos punto por punto lo que ofrece *Voodoo Vince*. Como la gran mayoría de juegos de plataformas, y reflejando esta estandarización de la que hace gala, el juego comienza con un secuestro. La gran dama del vudú, Madam Charmaine, ha sido capturada por su gran rival Cosmo que anhela el poderoso Polvo Zombie, centro del poder de Madam Charmaine. Por desgracia, el polvo se esparce en el camino de vuelta de Cosmo a su guarida, infestando toda la ciudad de monstruos y criaturas extrañas. El único que puede arreglar este desaguisado es el muñeco vudú Vince, que parte en busca de su propietaria y a arreglar el embrollo.

La aventura comienza a modo de tutorial para hacerse con los escasos controles de Vince. Aquí descubrimos cuan de fácil son éstos y cómo de rápido responden, algo de agradecer en cualquier juego pero especialmente en los que saltar de repisa en repisa es vital. Poco después aprenderemos »



Usa estos útiles intercambio de vías.

REGRESO AL FUTURO

Conviértete en Marty McFly y viaja a través del tiempo con el reloj de la torre.

ENCONTRARÁS puzzles cada vez más complejos a medida que avances en el juego. Las puertas para el primer jefe final están custodiadas por un músico de jazz zombie. Para que te deje pasar deberás tocar junto a él al estilo de Louisiana. Para encontrar un instrumento musical necesitarás realizar varios viajes en el tiempo mediante el reloj de la torre. Una vez ajustado se abrirán las diferentes tiendas de la ciudad y tu primera parada deberá ser la tienda de empeños.

1



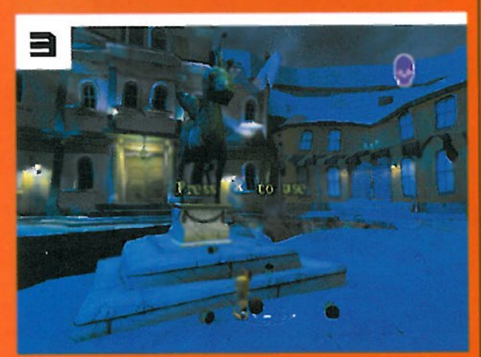
LA TIENDA no ha abierto todavía. Primero necesitaremos algo de dinero; casualmente hay una competición de disfraces esta noche.

2



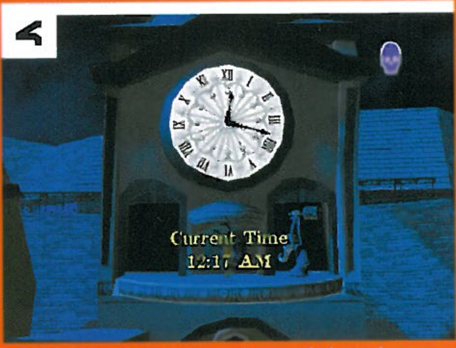
AQUÍ ES DONDE debemos ir. El baile de disfraces no ha empezado todavía, pero no podemos dejarlo. Ahora, ¿cómo llegamos ahí arriba...?

3



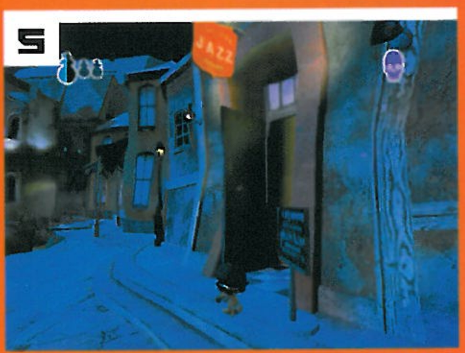
HAY UNA ESTATUA de un caballo enfrente del reloj de la torre y, aparentemente, quiere una fruta. Dale una manzana y te coceará hasta arriba del todo.

4



CORRE EN LA RUEDA hasta alcanzar la hora deseada. Ahora regresa al baile, reclama tu premio, altera el tiempo una vez más y compra la trompeta.

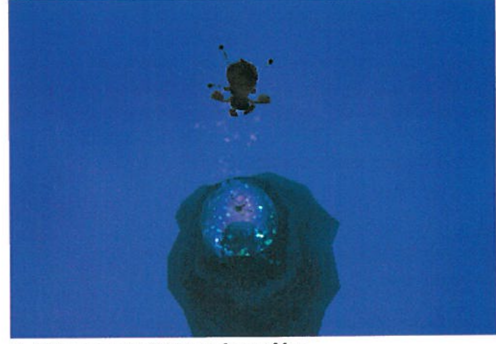
5



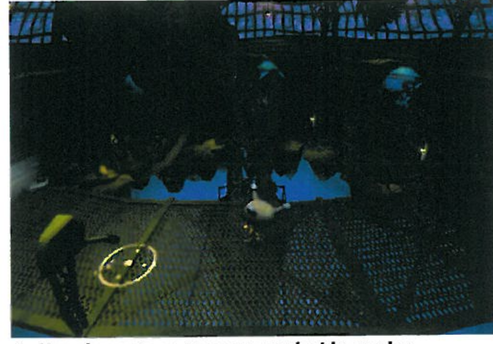
NECESITARÁS un poco de práctica, así que cambia el tiempo y entra en el Club de Jazz. Todo el mundo te conocerá como el Jazzman.



Bolitas brillantes. Recógelas para hacer subir tu vida y tu magia vudú.



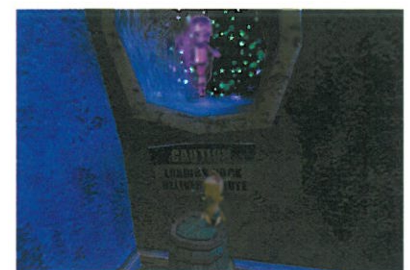
Vince puede flotar en las caídas.



Usa el guante en tu casco conducido por luz.

el primer truco vudú y, a partir de aquí, todos los niveles tendrán como mínimo un truco más para aprender. En la variedad está el gusto y la gran cantidad y originalidad de estas torturas con las que martirizar a Vince son dignas de mención (véase recuadro *La Casa del Dolor*); pero, lo que es en un principio gracioso e interesante, se hace aburrido y agobiante a los escasos niveles. El problema principal de utilizar estos poderes vudú es que paralizan por completo la acción. El tiempo se congela, Vince se deja torturar con algún instrumento peligroso mediante una animación que dura unos cinco segundos y acto seguido mueren todos los enemigos que se encuentran cerca del mismo modo en que ha «muerto» Vince. Aunque hay 30 formas diferentes de matar a Vince, lo cierto es que en el fondo cansan una vez vistas un par de veces y al final caerán en desuso por parte del jugador, sobre todo cuando acabar con los enemigos a golpe de puñetazo es mucho más rápido y eficaz que utilizando el poder vudú.

Por suerte, para compensar esta pequeña desilusión el juego ofrece otros aditivos. El diseño de los niveles es uno de ellos, lo que representa un gran trabajo de los programadores por crear unos niveles tan interesantes, amenos, grandes y emocionantes. Sin duda, aquí reside el corazón de *Voodoo Vince*. Si os gustan las plataformas, creednos al decir que os cansareis de ellas porque saltos los hay a raudales. Además, el juego conjuga de una manera magnífica niveles lineales con otros más complejos, utilizando el recurso de varios mapas unidos entre sí que recorreremos una y otra vez. Cada nivel tiene su particularidad propia: en La Plaza hay un reloj en la torre que podremos mover para desplazarnos por el Tiempo, la Casa Brusca está diseñada como un gran cubo de Rubik que debemos mover para descubrir nuevas habitaciones y, en otras fases, pondrán a nuestra disposición algunos objetos como un muelle salta- »


Los iconos enseñan nuevas técnicas vudú.

rín, un ojo visor o un caza mariposas con los que deberemos realizar alguna tarea para seguir avanzando. Por si esto fuera poco, se han usado gran cantidad de mini-juegos que amenizan la aventura y que aparecen en el momento más inesperado para sorprender al jugador con esa originalidad de la que hace gala todo el título.

Otro punto digno de mención es el tema de los gráficos y animaciones. Excelentes se mire como se mire. Vince, por ejemplo, parece realmente un muñeco de trapo con vida. Sus animaciones y el gran trabajo de *bump-mapping* sobre él hacen que a los pocos segundos de comenzar la primera partida ya estemos moviendo el *stick* derecho para mover la cámara y contemplarlo desde todos los ángulos. Lo mismo ocurre con todos los enemigos y personajes del juego que además de ser magníficos son tan extravagantes como un esqueleto aficionado al jazz o una muñeca caprichosa. El mapeado de todo el juego también deslumbra gráficamente con unas texturas muy definidas y un colorido surrealista sobrecogedor.

La música simplemente nos ha encantado. Es una de las mejores bandas sonoras que hemos oído en un videojuego. Compuesta principalmente por temas de jazz, han sabido combinarlos con toques clásicos que acompañan las imágenes de una manera soberbia.

Estos apartados ofrecen una experiencia jugable muy gratificante para el jugador gracias a unos gráficos notables, un control excelente y una música bellísima. Pero todo esto se nos antoja un poco corto. Al margen del gran carisma que tiene Vince, con sus ácidos comentarios y sus movimientos inestables, al juego le falta un espíritu propio. Detrás de sus mini-juegos, sus niveles laberínticos, sus personajes extravagantes y su particular diseño, en el fondo sólo es un salta-salta-y-avanza que una vez terminado nos deja con la cuestión: «¿Ya está?». Sí, es entretenido mientras dura, pero no lo es tanto como quisiéramos, y en ningún momento llega a sorprender de verdad. Quizá es que somos de la «Generación Mario» y nos es imposible comparar un juego con los protagonizados por el mostachudo de Nintendo o, quizá, es que el género ha entrado en una fase de depresión.

LA CASA DEL DOLOR
Vince puede hacer mucho daño.


1 Desintegrado con el láser de una nave espacial...
2 ... o atacado por una horda de abejas asesinas.
3 Puede caer en una gigantesca trampa para osos...
4 ...o rebanado por una cortadora de césped flotante.

Vince es un muñeco vudú en cuyo cuerpo pueden inflingirse todo tipo de daños para causarlos a sus enemigos


Conduce a Vince a través de túneles laberínticos.


Sí, estos son cachitos de nuestro héroe en una batidora, por si ibas a preguntarlo.



ALOHA TAMBIÉN SIGNIFICA ADIOS.

12+
www.pegi.info





Pearl Harbor. Domingo 7 de Diciembre, 1941.

Soldado, bienvenido al paraíso.
Defiende tu vida a bordo del USS California mientras el buque se desintegra a tu alrededor. Si eres capas de sobrevivir, te embarcaras en una serie de pesadillas encadenadas que te llevaran de isla en isla desde Guadalcanal a Filipinas.





Challenge Everything
www.moh.ea.com

XBOX GAMECUBE GAME BOY ADVANCE PlayStation 2

TÚ NO JUEGAS, TE ALISTAS™.



↑ ¡Bonita patada Buffy! Pero ya sabes que los vampiros no mueren de esta forma.



↑ Este cementerio está muy animado.



↑ Tendremos que confiar en que nos ayude.

Vuelve la cazadora de vampiros... que tiemblen los chupasangres

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **EUROCOM**

DISTRIBUIDOR: **VIVENDI UNIVERSAL**

LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**

JUGADORES: **1-4**

WEB: **WWW.BUFFYGAME.COM**

UN ADELANTO

Acompaña a Buffy en este arcade de acción en tercera persona, con toques de *survival horror.*

TRAS UNA excelente primera entrega realizada sólo para Xbox, Eurocóm y Vivendi toman el relevo de *The Collective* para llevar a la guapísima Sarah Michelle Gellar a cazar vampiros en formato videojuego.

Para desgracia de Buffy, sus amigos, y de paso el resto del mundo, Kalistos ha regresado de entre los muertos. No sabemos cómo ni porqué ha podido pasar, así que nos disponemos a intentar averiguar qué demonios está pasando; ya sabemos que nos toca salvar el mundo de nuevo, pero al menos queremos sabe el motivo.

El argumento va siendo desgranado a través de numerosas secuencias no interactivas realizadas con el motor del juego, en las que de paso podemos apreciar el gran parecido que tienen los personajes con los actores de la serie. Este sistema funciona a la perfección ya que nada más acabar la secuencia pasaremos a controlar directamente a nuestro personaje sin perder continuidad.

Si no tuviste la fortuna de probar las excelencias de la primera parte, dos son las cosas que vas a encontrar en *Chaos Bleed*: acción y un poco más de acción, muy en la línea de *Matrix* pero con un desarrollo más variado como veremos más adelante.

El desarrollo del juego es básicamente el de un arcade de acción en tercera persona, con ligeros toques de aventura que nos harán deambular por el escenario en busca de algún objeto, pero que nunca llegan a plantear serios problemas.

Una de las cosas que *The Collective* hizo mejor en la primera entrega de *Buffy* fue la creación de un sistema de lucha cuerpo a cuerpo que funcionaba como la seda, lanzando golpes en todas direcciones viniera por donde viniera el enemigo: patadas, puñetazos, combos y espectaculares patadas a nuestra espalda, perfectas cuando nos rodeaban esos malditos «chupasangres». Si no habéis probado la primera parte, podéis echarle en su lugar un vistazo al último juego de *Indiana Jones*, realizado con el mismo motor gráfico y sistema de lucha.

Lo peor de *Chaos Bleed* ha sido la perdida de un excelente cuerpo a cuerpo ya que se ha quedado un sistema simplemente bueno. Cuando estamos rodeados ya no podemos lanzar patadas laterales o traseras (incluidos golpes con los brazos) a diestro y siniestro, sino que deberemos encarar a los enemigos para golpearlos con acierto, haciéndonos más vulnerables a los ataques por la espalda. Este sistema de lucha es sencillo y realmente divertido (lo cual no quita que pudiera ser mejor, como de hecho lo era) dejando el botón «B» para el salto y el «Y» para interactuar y usar objetos. Realizaremos golpes combos y ataques



↑ Patadas y lucecitas. ¿Será la secuela un juego de baile?

mágicos alternando la pulsación de los botones «A» y «X» mientras que el botón blanco nos servirá para cubrirnos de los ataques.

Si bien el combate cuerpo a cuerpo ha perdido algo de rapidez y efectividad cuando peleamos en grupo, ha ganado en variedad al combatir con armas ya que ha aumentado el número de éstas. Obviamente las típicas armas contra vampiros repiten en esta ocasión: estacas, ballestas, bombas de fuego, por no hablar de la pistola de fuego y agua bendita que nos sacó de tantos apuros en la primera parte. A esta lista podemos añadir otras que iremos encontrando en cada nivel, como palas, espadas, hachas o tridentes, que se irán desgastando según vayamos curtiendo a palos a nuestros enemigos.

Fox Mulder solía decir que no estamos solos, algo que también podemos aplicar a *Chaos Bleed.* En el anterior juego tan sólo veíamos a los amigos de Buffy antes y después de cada misión en forma de secuencias o antes »

INFORMACIÓN ADICIONAL

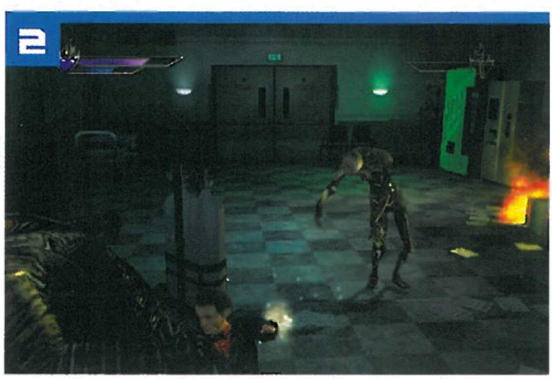
«CORRE CONEJITO»
Disponemos de varios modos multijugador en los que pueden participar hasta cuatro jugadores: «Supervivencia», «Cazador de demonios», «Reto de la cazadora» y «Dominación». En la mayoría de ellos el reto consiste en luchar mejor que nuestros rivales con algunas variantes, pero en «Reto de la cazadora» tendremos que capturar más conejos que nadie. Cuando vayamos pasando niveles desbloquearemos más personajes (vampiros, zombis) que podremos usar.

ATACA EL CORAZÓN
A pesar de que hay numerosos objetos que podremos utilizar para luchar, todo el mundo sabe que a los vampiros hay que clavarles una estaca en el corazón, quemarlos con fuego o rociarles con agua bendita. Podemos recoger hasta cinco estacas; además, por el camino encontraremos palas, lanzas, bates de béisbol, arcos y otros objetos.

¿WEBSTER? Ah no, ¡es Andy! Lo creas o no, vas a tener que jugar con el muñeco.



Andy se meterá por estrechas zonas en las que Buffy no pueda entrar, como los túneles.



Aquí le vemos golpeando las espinillas de los vampiros, y eso, creemos de verdad, duele bastante.



En esta ocasión, tenemos que volar una puerta para que Buffy pueda continuar hacia adelante.



¡Boom! Después de la pirotecnia, seguiremos repartiendo tortas por el hospital a quién aparezca.

Los seguidores están encantados por la participación de actores reales

«Perdona Xander, ¿te parece bonito golpear a una chica?»


El parecido con Gellar está bastante conseguido.

de salir hacia el próximo nivel. Ahora forman parte del juego y pasaremos a controlarlos durante algunos niveles, alternándonos con Buffy cuando la historia lo requiera. Ello nos permitirá meternos en la piel de Willow, Spike, Xander o Faith junto a la sorprendente inclusión de Andy, el muñeco maldito rescatado de la primera temporada. La manera en que vamos cambiando de personaje es muy «peliculera»: dependiendo del argumento, la acción nos irá trasladando de un lugar a otro y podremos pasar a controlar directamente a otro personaje. Las diferencias entre todos no se limitan a cambiar su aspecto: Buffy sigue siendo la más rápida y letal en el cuerpo a cuerpo, mientras que Willow es más lenta y débil, pero su habilidad con la magia nos permite lanzar hechizos de fuego y luz, cosa que reducirá a cenizas a los vampiros. Uno de los personajes más curiosos para controlar será Andy, el muñeco, cuyo tamaño supondrá una mayor dificultad a la hora de luchar con los vampiros más grandes. Resulta muy cómico ver como les da patadas en las espinillas y como salta para conseguir llegar a los pomos y abrir las puertas... todo un personaje.

La dificultad general no es demasiado alta si exceptuamos los últimos niveles ya que, además de los botiquines, serán los propios enemigos quienes soltarán un aura mágica que repondrá parcialmente nuestra salud y poder mágico. Este hecho no significa que los niveles sean un paseo, pero si somos un poco habilidosos sólo nos veremos aprietos frente a un grupo de vampiros numeroso. El diseño de los niveles generalmente es bastante lineal, con excepciones como las zonas en las que tenemos que servir de escolta para otro personaje o la fase en la que tenemos que rescatar a los demás miembros del grupo, momento en el que echamos en falta un auto-mapa. Durante muchos niveles dará la impresión de que todo es muy limitado ya que no tendremos demasiadas opciones para perdernos. Será entonces cuando pasemos algunos niveles en los que disfrutaremos más aumentando la extensión que podemos explorar, agudizando el componente de aventura.

Hablando de novedades jugables, nos las prometíamos muy felices viendo que por fin *Buffy* incluía un modo multijugador decente, pero nada más lejos de la realidad. Los cuatro modos de juego, «Supervivencia», «Cazador de demonios», «Reto de la cazadora» y «Dominación» son muy parecidos entre sí. Lo único que tenemos que realizar, es competir con otros jugadores para ver quién recoge más objetos y mata más vampiros en unos mapas realmente diminutos. Más bien parece un añadido de última hora que un intento serio de crear un modo multijugador.

Respecto a los gráficos, sorprendentemente encontramos pequeños detalles que no han mejorado respecto al primero, como son el modelado de algunos personajes -Willow y Spike-, a quienes les hubiera venido bien unos cuantos polígonos de más para darlos algo más de corpulencia. No obstante, el resultado final sigue siendo bastante bueno ya que se consigue un gran parecido con los actores reales de la serie.

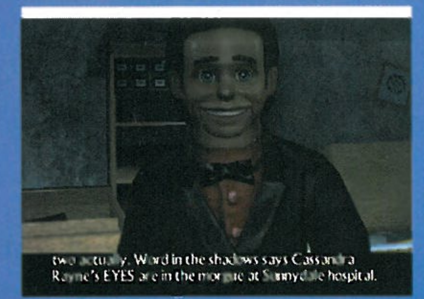
Las texturas son el punto más mejorable de *Chaos Bleed* y no por su variedad,



BIENVENIDOS A CREEPSHOW »

Sólo para auténticos seguidores de la serie.

Jugando con *Chaos Bleed*, tendremos una sensación de *deja vu* bastante importante. No obstante, el juego muestra escenas propias del cine de terror y de otros videojuegos.



Andy en la película de Chuky.



En las cloacas, Jason ataca de nuevo.



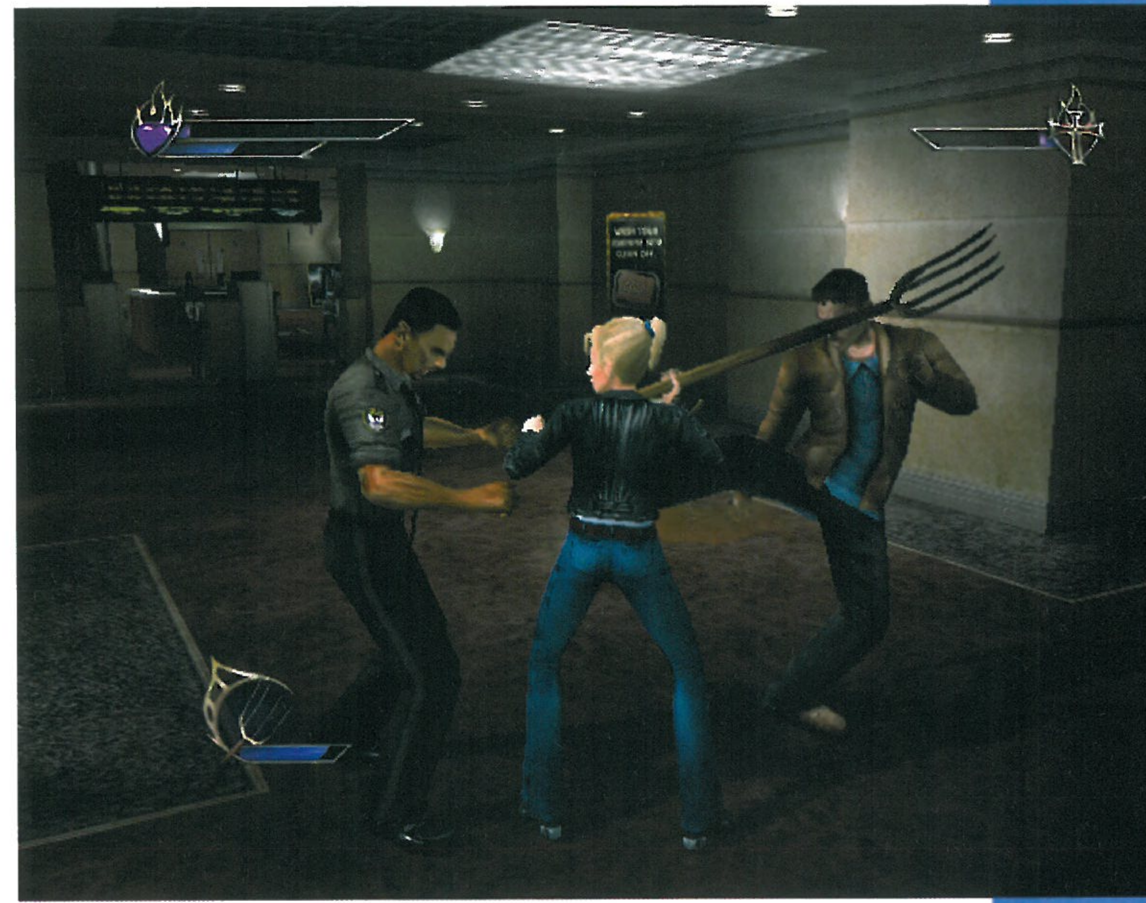
¿La noche de los muertos vivientes?.



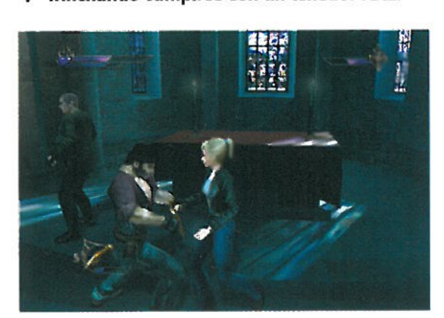
Por el hospital del terror en *Silent Hill.*



Miedo en el pueblo de los malditos.



Trinchando vampiros con un tenedor XXL.



La iglesia esta siempre abierta en estos tiempos malignos.

» sino por ser demasiado planas y a veces faltas de detalle o relieve. El resultado es un juego vistoso y que se mueve con suavidad, pero deja entrever claramente un desarrollo multiplataforma frente a las mejoras que podríamos disfrutar si se hubieran aprovechado los efectos gráficos que Xbox integra en su hardware, apreciando un poco de *aliasing* tanto en objetos como personajes.

Para los seguidores de la serie, destacar la participación de varios actores reales de la serie para doblar la mayoría de las voces, las cuales han permanecido en inglés para la edición española. Afortunadamente, y al contrario que en la primera parte, todos los textos del juego han sido traducidos al castellano, con la excepción de los abundantes comentarios que animan el transcurso de la partida, un pequeño fallo que hubiera mejorado «el buen rollo» que se respira jugando.

Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleed es un título ante todo divertido, con el que cualquier jugador aficionado a los *beat'em'up* en la onda de *Matrix o Double Dragón* disfrutará peleando contra vampiros utilizando estacas y agua bendita al más puro estilo Van Helsing. Tal y como hacen los seguidores de la guerra de las galaxias con sus juegos, podéis añadir un par de puntos *freake* a la nota si devoráis los capítulos de la caza vampiros más sexy en esta dimensión.



VEREDICTO

XBOX

POTENCIAL
Bastante justito, sin llegar a explotar las capacidades de la consola.

ESTILO
Será prácticamente como estar dentro de la propia serie.

ADICCIÓN
La acción resulta un tanto lineal, pero es bastante divertido.

LONGEVIDAD
Si no te pierdes demasiado, calcula unas doce horas de juego.

LO MEJOR
- MÚSICA Y SONIDO
- HISTORIA BIEN TRABAJADA
- COMBATES CON LOS JEFES

LO PEOR
- SÍNDROME MULTIPLATAFORMA
- DOBLAJE
- DEMASIADO LINEAL

RESUMEN
Sin grandes complicaciones o pretensiones, consigue hacer lo fundamental: divertir a quienes lo están jugando.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





El Sonido de Antes



El Sonido de Ahora

¿Buscas el accesorio más avanzado para tu videoconsola? ¿Estás harto de soportar el sonido anticuado de tu televisor? ¡Prepárate para entrar en una nueva dimensión del sonido! Con los nuevos altavoces Inspire GD580 de Creative experimentarás un genuino sonido envolvente, con unos graves potentes para tus juegos y películas en DVD. Este sistema de altavoces de 6 canales incluye decodificador Dolby Digital, DTS y ProLogic II, además de un completo mando a distancia. Olvídate de los viejos altavoces de tu TV y ¡vive el sonido real! Para más información visitanos en: **www.europe.creative.com**



CREATIVE





↑ ¿Espectáculo? Mira esta chilena de Ronaldo.



↑ El objetivo: llenar las vitrinas con el mayor número de trofeos.



↑ No faltan las galerías multimedia con imágenes históricas de ambos clubes.



↑ El ambiente de los estadios se ha recreado hasta el mínimo detalle.

Real Madrid o F. C. Barcelona. Tú eliges

CLUB FOOTBALL

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **OCT UBRE 2003**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.CODEMASTERS.COM**

UN ADELANTO

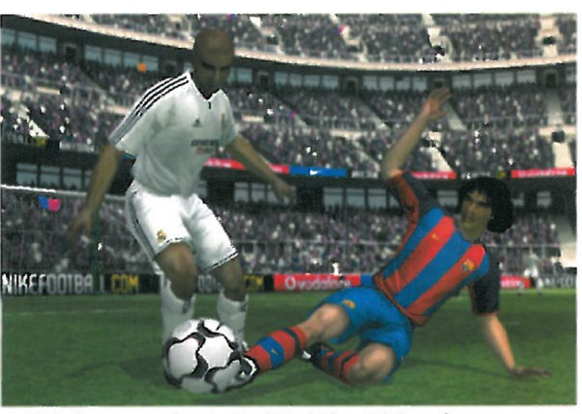
Codemasters te invita a controlar los destinos de Real Madrid y FC Barcelona en estos dos títulos de la familia *Club Football*.

TRAS ANUNCIARSE en julio el desarrollo de 17 *sites* oficiales en las que los seguidores de la serie *Club Football* podían informarse y participar en los foros dedicados a sus equipos favoritos, ha llegado la hora de poner en el mercado las 17 licencias de la familia *Club Football*, entre las que destacan las dedicadas a equipos como Manchester United, Arsenal, Milan, Ajax, Inter, Liverpool o Bayern Munich, entre otros. Sin olvidar, claro está, los dos que vamos a analizar seguidamente ya que son los que se publicarán en nuestro país: Real Madrid y FC Barcelona.

Como todos los *Club Football*, las versiones de *Real Madrid Club Football* y *F.C. Barcelona Club Football* te ponen al frente de uno de los grandes equipos europeos, en este caso dos de los grandes del fútbol nacional.

Codemasters ha introducido opciones de juego basadas en la máxima personalización de las versiones de cada uno de los equipos a los que están dedicados. De este modo, puedes jugar una temporada completa estándar, una Super Liga (al más puro estilo de la Champions League), o personalizar tu propia competición a tu gusto.

En el caso de que optes por disputar una temporada completa, tendrás la oportunidad de generar tu propio perfil de jugador para, posteriormente, incluirte en la primera plantilla como un jugador más. En lo que concierne al sistema de juego y motor gráfico, se puede decir que este *Club Football* (en ambas versiones) recuerda mucho a *Pro Evolution Soccer* -el mito futbolístico ideado por Konami-, tanto a nivel de detalle de jugadores y escenarios (la cantidad »



↑ El derby por excelencia: Real Madrid vs F.C. Barcelona.



↑ Las jugadas de estrategia son esenciales.




El grado de detalle de las caras de los jugadores es elevadísimo.


Kluivert hace de las suyas en cuanto puede.

INFORMACIÓN ADICIONAL

»ZIDANES Y PAVONES
Codemasters pone en tus manos la posibilidad de gestionar al actual campeón de liga que, con todos sus «galácticos», te permitirá controlar las arrancadas de Roberto Carlos, las faltas de David Beckham, las florituras de Zidane o las inverosímiles paradas de Casillas. Maneja las finanzas del club y dirige a tu equipo hacia la Champions.

»O EL TRIDENTE AZULGRANA
***Club Football F.C Barcelona* te permitirá disfrutar del juego desplegado por Kluivert, Saviola y compañía, con el objetivo de ganar la liga, la Copa del Rey y la Champions League. Acércate al Camp Nou, conoce sus secretos, ficha a grandes jugadores, elige tus estrategias de defensa y empieza a cosechar títulos.**

Momento para que dos de los grandes españoles ganen la liga, la Copa del Rey y la Champions League

» de polígonos utilizada es sensacional, aunque se produzcan ralentizaciones), como de movimientos y efectos visuales.

En ambas versiones (omitidas las dedicadas a los otros 15 equipos europeos seleccionados por Codemasters), hay que destacar el grado de detalle visual obtenido en la recreación de ambos estadios -Camp Nou y Santiago Bernabéu-, así como la reproducción de todos los cánticos tradicionales de las distintas aficiones, algo que siempre se agradece a la hora de inmiscuirse en el partido.

Hablando de la jugabilidad, *Club Football* ofrece un nivel realmente sorprendente, muy similar a títulos como *Pro Evolution Soccer* o *FIFA*. Estas dos versiones del mismo título permiten personalizar torneos, realizar partidos rápidos de demostración, jugar con hasta cuatro jugadores humanos y llegar a crear tu propio equipo con jugadores totalmente personalizados. Esta última opción tiene muchas posibilidades ya que el completo editor de jugadores te posibilita la creación de una imagen exacta de ti mismo.

Asimismo, el sistema de juego también permite cambiar las tácticas de los equipos en cada momento, así como los movimientos que debe realizar cada jugador (defensivos, ofensivos, etc.). Todo ello consigue un título de fútbol muy atractivo, que ha llegado a cotas de realismo bastante sorprendentes.


Disfruta con la imagen de Rustu en pleno vuelo.



El editor de jugadores es de lo mejor .

Puedes seleccionar todos los detalles.

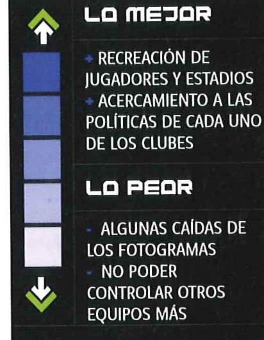


POTENCIAL
A pesar de ser un buen juego de simulación deportiva, se limita a un único equipo.

ESTILO
La recreación de las políticas de los diferentes clubes se ha conseguido de un modo excelente.

ADICCIÓN
Está bien para los amantes del fútbol en general y de uno de estos dos clubes en particular.

LONGEVIDAD
A pesar de que se puede optar por varias modalidades de juego, limitarse a un solo equipo puede ser un arma de doble filo.



LO MEJOR
+ RECREACIÓN DE JUGADORES Y ESTADIOS
+ ACERCAMIENTO A LAS POLÍTICAS DE CADA UNO DE LOS CLUBES

LO PEOR
- ALGUNAS CAÍDAS DE LOS FOTOGRAMAS
- NO PODER CONTROLAR OTROS EQUIPOS MÁS

RESUMEN
Con un nivel técnico bastante elevado y con muchas opciones de juego, muy recomendado para seguidores de ambos clubes.





↑ «Tranquilo chico, no voy a saltar por encima de tu coche... Pero porque no quiero.»



↑ El salto de autobús. Sólo para locos.



↑ Me gusta esta posición. Es cómoda.



↑ Escenario: un tablero de ajedrez.



↑ ¿Será seguro aterrizar aquí?

Vamos a pintar la ciudad de rojo a dos ruedas

FREESTYLE METALX

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **DEIBUS GAMES**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.DEIBUS.COM**

HAY MULTITUD de pasatiempos peligrosos hoy en día, como escuchar a Eminem o lanzarse por rampas a bordo de un tabla de *skate*. Pero sin duda, el motocross es una de esas actividades que, de forma casi universal, los padres no recomiendan a sus hijos. El juego ofrece saltos de vértigo, muchas acrobacias y algunas animaciones de accidentes que te muestran claramente que éste es un deporte que *duele*. También te permite moverte a velocidades muy superiores a las que ofrecen los otros deportes de riesgo (*skate*, BMX, surf...) pero, afortunadamente, *MetalX* dispone de un buen sistema de control y de espacio suficiente para que puedas maniobrar en los ocho niveles del juego.

Puedes elegir entre 16 pilotos, entre los que se incluyen nueve profesionales del deporte en cuestión. El modo de juego más interesante es el «Career», pero también hay otras opciones interesantes como el editor de pistas, retos específicos y escenarios por los que circular libremente. El modo «Freestyle» exige de ti que realices acrobacias para ganar competiciones y desbloquear más opciones y subjuegos tales como el «Salto de Autobús», la «Pared de la Muerte» y el «Túnel del Fuego». El modo «Challenge» vuelve a incidir, cómo no, en las acrobacias, aunque la diferencia es que debes correr por el escenario y encontrar a unas señoritas en bikini que te informarán de lo que tienes que hacer.

Gráficamente el juego es una curiosa mezcla de estilos. Las localizaciones y los personajes tienen un aire a los dibujos animados bastante acentuado, pero los accidentes y choques que hay en el juego están salpicados de sangre en todo momento, incluso el más pequeño de ellos. A pesar de esto, las animaciones son estupendas y los niveles son grandes y variados. Quizás lo más notable de todo sea la animación de la motocicleta cuando se mueve a poca velocidad. Casi puedes sentir el peso de la máquina cuando te preparas para realizar un gran salto.

MetalX incluye, por supuesto, una banda sonora acorde con el estilo del juego. Es decir, ritmos de guitarra puros y duros, aunque los efectos de sonido pueden llegar a cansar después de algunas horas de juego. El punto negativo del juego reside en la ausencia de un modo multijugador, aunque hay un modo basado en turnos que permite hasta nueve jugadores en una misma partida.

A pesar de algunos inconvenientes, *Freestyle MetalX* es un duro competidor en el mundo de los deportes extremos. Combina la libertad de exploración y los retos con un buen modo «Career» y hay multitud de opciones por desbloquear. Los gráficos tienen gracia y llaman la atención, el sistema de control mezcla aspectos arcade y de simulación con sobrada maestría y, además, los toques *gore* que hay en los accidentes te recuerdan en todo momento que es mejor practicar este deporte desde el sofá de casa.



RADOMETER

Realiza buenas acrobacias una tras otra en una rápida sucesión y llenarás tu *radometer*. Cuando esté lleno, podrás llevar a cabo las acrobacias más espectaculares que hayas visto nunca.

VEREDICTO

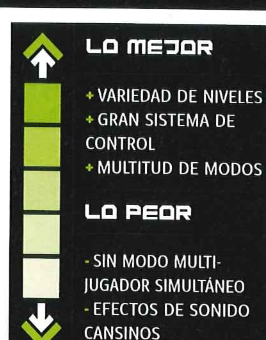
XBOX

POTENCIAL
Tiempos de carga mínimos entre los altamente detallados y variados escenarios.

ESTILO
Curiosa mezcla de estilos visuales con una banda sonora de las que marcan época.

ADICCIÓN
Tu vida parpadeará ante ti en pequeñas imágenes en blanco y negro como si de una película de Oliver Stone se tratara.

LONGEVIDAD
Mucho por desbloquear y, aparentemente, un número ilimitado de acrobacias que llevar a cabo.



LO MEJOR
- + VARIEDAD DE NIVELES
- + GRAN SISTEMA DE CONTROL
- + MULTITUD DE MODOS

LO PEOR
- - SIN MODO MULTIJUGADOR SIMULTÁNEO
- - EFECTOS DE SONIDO CANSINOS

RESUMEN
Absorbente, difícil y, sorprendentemente, muy variado. El mejor juego de motocross del catálogo de Xbox.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



Counter Strike™ y Xbox *Live*.
Una pareja que da mucho juego.

Microsoft game studios

VALVE



Counter Strike™, el juego de acción online número uno del mundo, es aún mejor en Xbox *Live*.™ Con una acción impactante, unos gráficos superrealistas, siete mapas exclusivos, la posibilidad de jugar hasta con 16 jugadores y un tremendo arsenal de armas, éste es el mejor Counter Strike que has visto en tu vida. Necesitarás practicar offline antes de entrar en el salvaje campo de batalla online, donde podrás meterte tú solo o reunir un equipo de jugadores de élite y hablar con ellos por medio de Live Communicator de la estrategia para desactivar bombas, rescatar rehenes o combatir a terroristas de todo el mundo. El juego va a ser duro, más te vale venir preparado.



XBOX LIVE



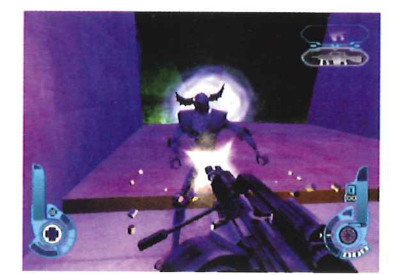
it's good to play together

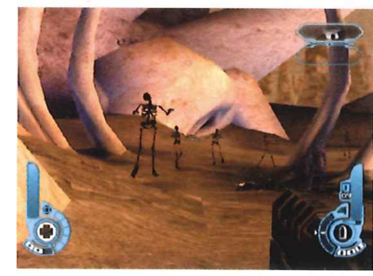
xbox.com/counterstrike

©2003 Valve Corporation. Portions & Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, logotipo de Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox Live, logotipo de Xbox Live, y los logotipos de Xbox son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Counterstrike, el logotipo de Counterstrike, Valve, y el logotipo de Valve son marcas registradas o registros de Valve Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. *Source Gamespy 09/02/03. Gamespy estadísticas para juegos online de acción de jugadores múltiples.


↑ Aunque los jueces prestan apoyo a Dredd, rara vez le siguen fuera de su zona.


↑ Juez Oscuro Mortis.


↑ Juez Oscuro Miedo.


↑ Existen los esqueletos redivivos.

¡Umf! Liberales empedernidos...

JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **REBELLION**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.DREDDVERSUSDEATH.COM**

UN ADELANTO
El policía más extremista de todos los tiempos regresa para imponer su ley.

¿QUIÉN ES DREDD? El Juez es un personaje salido de la pluma del dibujante Carlos Ezquerra que se dejó ver por primera vez en las páginas de la revista inglesa *2000 A.D.*, a finales de los años 70. Vive en el siglo XXII y no tiene ni pizca de sentido del humor. Es más estricto que cualquier dominatriz sadomaso y también es el mejor ejemplo de las fuerzas de seguridad del futuro: los Jueces. Juez, jurado y ejecutor en una sola persona. Algo, por lo que se ve, imprescindible para mantener el orden en Mega-City One, una de las tres metrópolis que sobrevivió a la Tercera Guerra Mundial y que alberga en su interior, a, nada y nada menos que 400 millones de ciudadanos.

Si el personaje no ha perdido vigencia a lo largo de todo este tiempo, consideraciones sociopolíticas al margen, es por no haber perdido su carácter sarcástico a la vez que ha seguido satisfaciendo los más bajos instintos del lector con esa mezcla de violencia y humor negro. Este aspecto es el que siempre se ha perdido en las adaptaciones del personaje a otros medios como videojuegos y películas. Y en *Dredd Vs. Death*, Rebellion lo recupera sólo en momentos aislados. Lo que otorga cierto encanto al juego, pero no le basta para distinguirse del pelotón de *shooters* en primera persona convencionales y previsibles que azotan el mercado.

El estudio inglés Rebellion, que cuenta en su haber con un reconocido título para PC -*Alien Vs. Predator*-, intenta un lanzamiento a lo grande. El título sale para todas las plataformas de última generación y PC. Además; se apoya con la publicación, en su país de origen, de un cómic que recrea la misma historia que el videojuego. Un accidente en una prisión libera a los Jueces Oscuros, Mortis, Fuego, Miedo y Muerte, lo que coincide con la propagación de un culto seguidor de éstos y una plaga que convierte a los ciudadanos en zombis y vampiros. Todos ellos están relacionados con PetRegen, un producto que revive a los animales domésticos fallecidos. Y no hay mucho más que contar.

Dredd cubre una docena de misiones eliminando seguidores del culto, vampiros, grafiteros, pandilleros y zombis. Y ya en los últimos capítulos, se las va viendo con cada uno de los Jueces Oscuros hasta dar con Muerte. El juego se desarrolla en una Mega-City One, sorprendentemente vacía para ser una ciudad de 400 millones de habitantes, que cuenta con una variedad de escenarios escasa y un menos imaginativo diseño de niveles.

Como juego, *Dredd Vs. Death* se mueve por unos parámetros demasiado previsibles para su propio bien. La jugabilidad se basa en eliminar a todos los enemigos que van apareciendo o buscar el botón A que abre la puerta B. Y, ocasionalmente, poner a salvo a grupos de civiles. Rebellion ha querido añadir algunos toques a la fórmula para acercarlo al universo *Dredd*. Con los grafiteros y pandilleros, la cosa no va tanto de eliminar enemigos como de dete- »



↑ Una populosa manifestación de ¿seis personas?.


↑ Muchos enemigos con escasa IA.

ESPOSAS PREPARADAS Arrestando grafiteros en Mega-City One.

LOS HAY de todas clases. Algunos tratan de huir, otros oponen resistencia y algunos se arrodillan con las manos en la nuca en cuanto ven a un juez. Aunque Dredd no llegue a efectuar la detención, ya no volverán a ser una molestia.



Detenido por posesión ilegal de hamsters. ¿a dónde vamos a ir a parar?



La condena por asalto a un Juez es cadena perpetua. Así que piénsatelo.



Los grafiteros, normalmente, suelen protagonizar objetivos secundarios.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL LAWGIVER
Se trata del arma principal de Dredd. Una pistola que puede utilizar distintos tipos de munición. Desde la normal a la incendiaria, pasando por la que atraviesa blindajes, explosiva, ricochet y atontadora. Dredd no puede llevar más de dos armas y granadas y sólo puede cambiar la arma secundaria, lo que limita un poco la diversión.

PANTALLA PARTIDA
Los modos multijugador de *Dredd Vs. Death* incluyen «Juez Vs. Grafiteros», «Eliminación», «Eliminación por equipos», «Deathmatch», «Team Deathmatch» y «Vampiro». El mismo problema con el diseño de niveles de la campaña principal es aplicable aquí en la mayoría de los casos.

Comete una serie de errores que afectan a Dredd como juego y no como adaptación de un cómic

nerlos y juzgarlos. A veces lo hacen con una simple orden -botón negro- y otras presentan combate. Pero detenerlos y condenarlos sirve para mantener alto el nivel de eficacia de Dredd como Juez. Si comienza a matar de forma indiscriminada a ciudadanos o a criminales que se han rendido, el marcador bajará peligrosamente. A partir de cierto momento, serán otros jueces los que saldrán a detener a Dredd y no podrá continuar con la misión.

También es posible detener a cualquier habitante de Mega-City One por los motivos más absurdos -basta con que estén ahí, «merodear sospechosamente» lo llama Dredd- y mandarlos a los temidos Cubos prisión. No tiene mayor utilidad, excepto la de añadir ese toque *Dredd* al juego y, lo que es más importante, facilita mantener un nivel alto en nuestro papel de juez.

Son este tipo de detalles lo que hacen pensar que éste podría ser un juego mucho mejor de haberse cuidado más en otros aspectos. En determinados momentos, Rebellion captura el espíritu de la fuente original, pero no llega a traducir el esfuerzo en una jugabilidad a la altura. El parecido del comic está ahí, con unos jueces sorprendentemente fieles al concepto original de Ezquerra. El humor negro también -por ejemplo, la escena de la discoteca invadida por zombis o esos anuncios publicitarios omnipresentes- y, en algunos casos, el alocado diseño de personajes. Mega-City One es todo lo grande que podemos esperar, a pesar de la sorpresa que causa pasear por una ciudad superpoblada alarmantemente despoblada.

Esos toques de personalidad desaparecen bajo una serie de errores que afectan a *Dredd* como juego y no como adaptación de un comic. Además de los mencionados, la inteligencia artificial tanto de los ciudadanos como de los criminales se mueve en un nivel muy básico. La aventura se pasa muy rápido y la sobreabundancia de niveles arcade que el jugador desbloquea o el modo multijugador no lo arregla. *Dredd* es el tipo de juego dirigido exclusivamente a los seguidores del personaje. Encontrarán una serie de guiños cómplices en los que reconocer a Dredd y su mundo, mientras recorren una aventura tan intrascendente como breve.



Los jueces también pueden convertirse en zombis.



El Juez Fuego será el segundo en caer.



Siempre hay oportunidad de reinserción.



POTENCIAL
El único punto destacable es una correcta representación de la inmensa Mega-City One extrañamente despoblada.

ESTILO
Ocasionalmente, el juego captura el espíritu contestatario de la fuente original.

ADICCIÓN
Se hace fácil y rápido. No da tiempo a aburrirse.

LONGEVIDAD
Rebellion ha incluido muchos extras con las que prolongar un juego de escasa duración.



LO MEJOR
+ DREDD
+ CUANDO EL JUEGO SE MUESTRA FIEL A SUS RAICES
+ RESPETA EL *LOOK* GRÁFICO ORIGINAL

LO PEOR
- DISEÑO DE NIVELES Y MISIONES
- GRÁFICOS MUY JUSTOS
- OPORTUNIDAD DESAPROVECHADA

RESUMEN
Dredd regresa con un título que sólo le hace justicia en momentos muy concretos. Por lo demás, un *shooter* convencional.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

5,7 // 10



En el nivel de Thugsville puedes incluso evitar el robo de un banco mientras ganas la carrera.



¿Dónde está Aladdin cuando lo necesitas?



La variedad de escenarios está asegurada.



Puedes disparar hacia adelante y atrás.



Atraviesa el edifico, puedes hacerlo.

¿Karts que vuelan? ¿Dónde hay que firmar?

FREAKY FLYERS

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.FREAKYFLYERS.COM**

RECUERDAS cuando eras tan solo un niño y te metías en la cocina de tu madre para mezclar un montón de ingredientes y ver a qué sabía el resultado final? Casi siempre terminabas con un estómago que daba más vueltas que un autobús en una ciudad, pero algunas veces conseguías algo que por lo menos era comestible y no tenías que vomitar después de comértelo. Los desarrolladores a veces utilizan esta misma técnica para diseñar sus juegos, aunque a ellos no les queda la lengua de color azul cuando terminan su trabajo.

Y esta introducción culinaria nos lleva hasta *Freaky Flyers*, un título de *karts* con la peculiaridad que dichos autos disponen de alas, propulsores y... de hecho, se parecen más a aviones que a *karts*.

Puedes elegir entre más de doce personajes (muchos de ellos tendrás que desbloquearlos) para surcar los cielos. Seguro que ya antes has jugado a algún título parecido. Entonces, no hay mucho por lo que debas preocuparte. Un sistema de control simple que te permite disparar hacia delante y hacia atrás combinado con un sistema de aceleración que funciona con el gatillo del controlador. Eso es todo. ¿Poco innovador? Sí, ¿qué esperabas? Pero todavía no hemos terminado ya que la gracia de todo el asunto está en los escenarios y los circuitos por los que te moverás.

Las pistas ofrecen una gran variedad y, puesto que vuelas y no estás pegado al suelo, dispones de mucha libertad para elegir el trazado de la carrera. Desde las montañas de Canadá hasta el centro de Chicago, pasando por un circuito que se desarrolla en el interior de un cuerpo humano y en el que, por supuesto, deberás evitar chocar contra células humanas. Si la variedad es la sal de la vida, podemos afirmar que este título es muy salado.

También hay subobjetivos que llevar a cabo en cada carrera, tales como rescatar a un Yeti o evitar el robo de un banco, aunque en todos ellos lo único que tienes que hacer es disparar al tiempo que corres. A medida que avanza el juego, te das cuenta de que cumplir estos objetivos es vital ya que gracias a ello puedes desbloquear extras como portales turbo o armas y objetos que recoges durante la carrera. Y aquí viene uno de los puntos negativos del juego. En muchas ocasiones, estás tan concentrado en conseguir los subobjetivos, que te olvidas de la carrera y tus competidores te ganan la partida, con lo cual consigues desbloquear los extras, pero no avanzas en el juego. Pero aparte de este pequeño detalle, lo demás está más que bien.

¿Qué más ofrece el juego? Humor (cada personaje tiene su propia personalidad y sus propias secuencias de vídeo), partidas multijugador, mapas originales, mini-juegos y, por supuesto, el hecho de que los *karts* vuelan. No es un juego al que vuelvas cada día, pero sin duda, reparte diversión y humor a partes iguales. Un título muy *freaky*.



POTENCIAL
No hay nada en especial que destaque, pero es un alivio que no haya ralentizaciones en la acción vistos los enormes mapas.

ESTILO
Las secuencias de video de los personajes y los escenarios le otorgan un toque muy personal.

ADICCIÓN
Multitud de objetivos, personajes y escenarios por desbloquear, aunque no sencillos.

LONGEVIDAD
Acabar la carrera en segunda posición para avanzar te mantendrá ocupado mucho tiempo.



LO MEJOR

- \+ FÁCIL DE EMPEZAR A JUGAR Y DIFÍCIL ABANDONARLO
- \+ VARIEDAD DE CIRCUITOS
- \+ DISPARAR A TUS OPONENTES

LO PEOR

- \- TANTOS SUBOBJETIVOS TE HACEN OLVIDAR GANAR LA CARRERA

RESUMEN
Un arcade de conducción con algunas ideas originales que reparte diversión. Variado, adictivo y entretenido.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



LOGOS

LG 2861719
LG 2861720
LG 2861721
LG 2861722
¡JODETE! LG 2861723
Numero Uno LG 2861724
FINAL FANTASY LG 2861725

chistes
muerete de risa
Envía: CHISTES al 5011
para todos los móviles

¿enamorados?
Envía: AMO ( ) nombre ( ) nombre
Ejemplo: AMO CAROL JORGE
para todos los móviles

¡Que fácil es ligar!
Pruébalo tu mismo, envíale un piropo. Le serás irrosistible con uno de estos piropos.
Envía: PIROPOS

KAMASUTRA
18 adultos XXX
¡Disfruta de una vida sexual llena de emociones y sensaciones! Los mejores consejos acerca del sexo.
Envía: TEX CONSEJOS

MOREROTICO
Envía: ER DB
Compatibilidad, ver dibujos
18 adultos
Mas fuerte ¡imposible! Pon tu móvil el rojo vivo. Tenemos las mejores "dibujos" del porno que hay en el mercado. ¡Atrevete!

EN TU MÓVIL
para todos los móviles

INSULTOS anónimos
¡Insúltale ya!
Nunca sabrán que fuiste tú. Elige entre estos tipos: GORDOS, FEOS, TONTOS, ELLOS, ELLAS, MADRE.
Envía: INSULTO ( ) su número ( ) tipo
Ej: INSULTO 999999999 feos
o recíbelo solo en tu móvil:
Envía: INSULTO ( ) tipo
Ej: INSULTO feos

¡POR FAVOR AYÚDENOS A MEJORAR NUESTROS SERVICIOS! ENVÍE UN EMAIL A MOBEE CON SUS CONSULTAS, RECLAMACIONES, OPINIONES, SUGERENCIAS ETC. EMAIL: INFO@MOBEE.COM. ESTAMOS A SU DISPOSICIÓN, GRACIAS.

DIBUJOS





























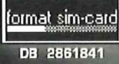












DB 2861749 · DB 2861750 · DB 2861751 · DB 2861752 · DB 2861753 · DB 2861754 · DB 2861755 · DB 2861756 · DB 2861757 · DB 2861758 · DB 2861759 · DB 2861760 · DB 2861761 · DB 2861762 · DB 2861763 · DB 2861764 · DB 2861765 · DB 2861766 · DB 2861767 · DB 2861768 · DB 2861769 · DB 2861770 · DB 2861771 · DB 2861772 · DB 2861773 · DB 2861774 · DB 2861775 · DB 2861776 · DB 2861783 · DB 2861778 · DB 2861779 · DB 2861780 · DB 2861781 · DB 2861782 · DB 2783999 · DB 2861784 · DB 2861785 · DB 2861786 · DB 2861787 · DB 2861788 · DB 2861789 · DB 2861790 · DB 2861791 · DB 2861792 · DB 2861793 · DB 2861794 · DB 2861795 · DB 2861796 · DB 2861797 · DB 2861798 · DB 2861799 · DB 2861800 · DB 2861801 · DB 2861802 · DB 2861803 · DB 2861804 · DB 2861805 · DB 2861806 · DB 2861807 · DB 2861808 · DB 2861809 · DB 2861810 · DB 2861811 · DB 2861812 · DB 2861813 · DB 2861814 · DB 2861815 · DB 2861816 · DB 2861817 · DB 2861818 · DB 2861819 · DB 2861820 · DB 2861821 · DB 2861822 · DB 2861823 · DB 2861824 · DB 2861825 · DB 2861826 · DB 2861827 · DB 2861828 · DB 2861829 · DB 2861830 · DB 2861831 · DB 2861832 · DB 2861833 · DB 2861834 · DB 2861835 · DB 2861836 · DB 2861837 · DB 2861838 · DB 2861839 · DB 2861840 · DB 2861841 · DB 2861842 · DB 2861843 · DB 2861844

mobee es el líder en el mercado de desarrollo de servicios y aplicaciones para la telefonía móvil en Europa. Si desea mas información acerca de nuestros productos, visítenos en www.mobee.com

www.mobee.com
ENVÍA UN MENSAJE SMS CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE SU PEDIDO AL 5011
RECIBIRÁS UN MENSAJE. ¡SIGUE LAS INSTRUCCIONES! Y YA LO TIENES
5011

AL REALIZAR UN PEDIDO USTED AUTORIZA A MOBEE A ENVIARLE PUBLICIDAD. PARA CANCELACIÓN: INFO@MOBEE.COM

EN WWW.MOBEE.COM LE OFRECEMOS UNA GRAN VARIEDAD DE LOGOS, TONOS Y SERVICIOS PARA TU MÓVIL. EL COSTE POR MENSAJE ES DE 0,90€ + IVA. válido para operadores Movistar, Amena y Vodafone

ICONOS



IC 2861735
IC 2861736 · IC 2861740
IC 2861737 · IC 2861741 · IC 2861744
IC 2861738 · IC 2861742 · IC 2861745 · IC 2861747
IC 2861739 · IC 2861743 · IC 2861746 · IC 2861748

¡NO LO ENCUENTRAS! Si quieres un LOGO, un DIBUJO o un TONO y no esta en nuestro anuncio, pídenoslo enviando un SMS al 5011. Te lo diseñamos y lo verás próximamente en nuestra página www.mobee.com.
Envía: PIDO (espacio) mensaje
Ejemplo: PIDO RONALDO

por favor comprueba la compatibilidad de su móvil antes de enviar un mensaje
LOGOS + IC
DIBUJOS
TONOS
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SU MÓVIL

TOP 30

TS 2861850	m manson	this is the new..
TS 2861851	eminem	sing for the...
TS 2861852	metallica	frantic
TS 2861853	moloko	forever more
TS 2861854	50 cent	in da club
TS 2861855	mike oldfield	tubular bells
TS 2861856	sean paul	get busy
TS 2861857	metallica	st anger
TS 2861858	linkin park	faint
TS 2861859	guns & roses	sweet child..
TS 2861860	m manson	tainted love
TS 2861861	c aguilera	fighter
TS 2861862	eminem	business
TS 2861863	50 cent	21 questions
TS 2861864	m manson	mobscene
TS 2861865	korn	did my time
TS 2861866	korn	here to stay
TS 2861867	him	the sacrament
TS 2861868	good charlotte	the anthem
TS 2861869	thalia	me pones sexy
TS 2861870	hombres g	lo noto
TS 2861871	junior miguez	down
TS 2861872	beyonce	crazy in love
TS 2861873	foo fighters	have it all
TS 2861874	hugo	quiero que vuelva
TS 2861875	tanga girls	mas que nada
TS 2861876	roser	quiero besarte
TS 2861877	ricky martin	jaleo
TS 2861878	sting	send your love

LOGOS

LG 2861726
¡Hola tronco! LG 2861727
LG 2861728
GAME OVER LG 2861729
Real Madrid LG 2861730
Virus instalado LG 2861731
HALO LG 2861732
LG 2861733
IRON MAIDEN LG 2861734

ÉXITOS

TS 2861879	obk	quiereme otra vez
TS 2861880	seal	get it together
TS 2861881	natalia	busca un problema
TS 2861882	malu	no me extrana nada
TS 2861883	gareth gates	sunshine
TS 2861884	mendez	adrenalina
TS 2861885	fran perea	uno mas uno...
TS 2861886	flores raras	quiero verte...
TS 2861887	diego torres	por ti yo ire
TS 2861888	beth	parando el tiempo
TS 2861889	bellepop	ch cas al poder
TS 2861890	andy & lucas	son de...
TS 2861891	andermay	entre tu y yo
TS 2861892	rocky	cine
TS 2861893	james bond	cine
TS 2861894	m imposible	cine
TS 2861895	superdetective	cine
TS 2861896	armagedon	cine
TS 2861897	rasca & pica	tv
TS 2861898	coche fantastico	tv
TS 2861899	teleñecos	tv
TS 2861900	simpsons	tv
TS 2861901	south park	tv
TS 2861902	star wars	cine
TS 2861903	spiderman	cine
TS 2861904	real madrid	centenario
TS 2861905	barcelona	himno
TS 2861906	atletico madrid	himno
TS 2861907	queen	we're the champions

DESCÚBRELO TODO ACERCA DE TU SIGNO

aries · sagitario · virgo · geminis · acuario · escorpio · leo · tauro · capricornio · libra · cancer · piscis

1 palabra que te define
2 tu verbo favorito
3 representas
4 lo que más te gusta
5 lo que no soportas
6 como obtienes dinero
7 el dinero te significa
8 tu mente es
9 tu familia representa
10 tu imaginación es
11 tus colegas dicen
12 tu trabajo perfecto
13 actividad beneficiosa
14 repones tus energías
15 en sociedad y negocios
16 en el amor buscas
17 el matrimonio es
18 tu gran defecto
19 tu gran virtud
20 tu sueño secreto
21 tu arma para seducir
22 en tu sexualidad hay
23 que ostentas
24 que adoleces
25 tu filosofía
26 dios significa
27 los viajes
28 cómo defines el éxito
29 cómo jefe eres
30 los amigos significan
31 temor oculto
32 lo que no te deja avanzar

Conoce a fondo tu signo. Envía la palabra YO y el nombre del signo con lo que mas te interese saber de la lista al 5011
ejemplo
YO ESCORPIO 19

DIBUJOS VERTICALES



DB 2861845
DB 2861846
DB 2861847
DB 2861848
DB 2861849

↑ Si quieres impresionar a tu chica conduciendo un deportivo, ésta es tu oportunidad.

Velocidad VS Capcom

GROUP S CHALLENGE

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **DIGITAL STUDIOS**
EDITOR: **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.CAPCOM-EUROPE.COM**



Prepárate para disfrutar con un juego de conducción y velocidad en el que tendrás que ganar a lo largo de 24 circuitos frente a los rivales más rápidos.

EL GÉNERO de la conducción siempre ha levantado grandes pasiones. Si bien Xbox se ha nutrido de buenos arcades y juegos de rally, siempre se agradecen títulos como *Group S Challenge*, que intenta aportar un poco de conducción más seria, con un estilo similar a *Sega GT*.

Un rápido vistazo a las capturas nos permite observar un cierto parecido con *Gran Turismo*, título con el que comparte algunos puntos en común. Sin embargo, lo primero que llama la atención es lo que no comparten, que no es otra cosa que las típicas pruebas en las que sacar la licencia o carné de una clase determinada, para poder acceder así a todas las competiciones. Este dato puede suponer una pequeña decepción para los que buscan un clon exacto de la saga para Xbox; sin embargo, creemos que su ausencia convierte a *Group S Challenge* en un título más inmediato y accesible, sin limitar la cantidad de carreras a las que podemos acceder (siempre que hayamos ganado el coche adecuado). Para disfrutar sin preocuparnos demasiado y familiarizarnos con los controles, tenemos el modo «Arcade» a nuestro alcance: elegimos coche, pista y comenzamos a acelerar.

El título del juego tiene su origen en el objetivo que tendremos que lograr cuando comencemos a jugar, alcanzar la categoría «S», para lo cual tenemos que participar en el modo desafío o «Challenge». Una vez comenzado el modo «Challenge», encontraremos tres formas distintas de mejorar nuestro coche o añadir nuevos vehículos a nuestro garaje (Championship, Line y Duel) siendo el campeonato la parte más importante y completa del juego.

Como era de esperar, nuestra economía no está en su mejor momento al comenzar el juego, así que dejaremos los deportivos para más adelante y nos conformaremos con un Ford Focus u otros modelos de Toyota que no se salgan del presupuesto. Una vez elegido el coche, nos inscribiremos en la categoría C (de momento nuestro «bólido» no da más de sí) en la que participaremos en una serie de cinco carreras consecutivas. Si ganamos o hacemos un buen puesto, la próxima parada la realizaremos en la tienda de repuestos y piezas, seleccionando mejoras en el turbo, frenos, suspensiones, etc...



↑ Cuidado con esa curva.

«Line» es un modo menos común a la hora de conseguir puntos; no en vano, se trata de una especia de minijuego en el que tendremos que recoger una hilera de fichas luminosas que recorre todo el circuito sin llegar a sufrir un accidente. Si logramos terminar la carrera (en solitario) sin estrellarnos y recogiendo la mayor parte de fichas posibles, recibiremos una suculenta recompensa económica para invertir en nuestro garaje. No es que sea el colmo de la diversión, pero al menos resulta un complemento divertido a la hora de sacar un dinero extra.

Aún queda un modo más directo pero no más fácil para conseguir coches: «Duel». A través de numerosos desafíos contra coches de nuestra categoría, obtendremos nuevos vehículos como recompensa por nuestras victorias, que podemos utilizar para competir o vender para financiar así las mejoras de los que ya tenemos.

Ya sabemos que la potencia sin control no sirve de nada, así que nos hemos alegrado al comprobar que *Group S Challenge* tiene »



»NO PASARÁN
La I.A de los oponentes está muy trabajada. Despístate al dar una curva y verás como te pasa por el otro lado. Intenta situarte a rebufo de un coche para adelantarlo y observarás como se mueve en *zigzag* para intentar evitarlo.

»MÚSICA MAESTRO
La música es una mezcla de canciones techno japonesas y otros temas dance más europeos. Lamentablemente, no podrás usar tu propia música, así que tendrás que acostumbrarte.

»HABÍA UNA VEZ...
Un circo, o al menos eso se desprende del nombre provisional que tenía *Group S Challenge, Circus Drive*. Quizá se dieron cuenta de que los payasos y trapecistas no quedaban bien junto a coches deportivos, ¿sabremos algún día la verdad?

TRANSPORTE

Corre y gasta tu dinero en nuevos cochazos.

Circuit Mode. Este modo se divide en otros tres: «Championship», «Duel» y «Line». Perfecciona tu técnica en esta modalidad y cuando ganes suficientes carreras conseguirás el dinero necesario para mejorar tu coche o comprar uno nuevo.



Primero escoge tu vehículo. Nosotros comenzamos con el pequeño Toyota Mr2-S.



Si consigues terminar entre los primeros en el modo «Championship», conseguirás un buen premio en metálico.



Vence a los oponentes en duelo y podrás quedarte con su coche. Ten cuidado porque si pierdes serás quien se quede sin su cochecito.



¡Sigue la línea! Sigue la línea sin perder velocidad y podrás conseguir premios suculentos.



Correr a toda velocidad por Mónaco en un deportivo es un trabajo duro, pero alguien tiene que hacerlo.



Observa los reflejos en unas carrocerías super-limpias.



Podremos observarnos desde varios ángulos.

un control asequible, y se decanta hacia el realismo que el arcade. Lo que significa que los coches reaccionan bien a nuestros movimientos, pero también que derraparemos con facilidad si realizamos una frenada brusca en curva y que necesitaremos un tiempo de práctica para llegar a perfeccionar nuestra conducción.

Tenemos competiciones, tenemos más de cincuenta coches de marcas reales muy conocidas (Toyota, Ford, Lotus, etc...) y tenemos una buena respuesta a los controles. Así que, ¿qué es lo que no tenemos? Mucha variedad de circuitos, eso es lo que no tenemos. Partiendo de tres grandes trazados (Shibuya en Japón, Surfer's Paradise en Australia y Jet Set Fave en Mónaco), con cuatro pistas y sus respectivas versiones invertidas, disponemos de 24 carreras «distintas», pero todos hubiéramos preferido unos entornos más variados. Además, el modo multijugador no pasa de dividir la pantalla entre dos jugadores; no es que pidamos opciones para *Xbox Live* en cada juego (lo cual sería lo más justo) pero en este aspecto también se han quedado un poco cortos.

Gráficamente, *GSC* es un juego vistoso, lo que quiere decir que se ha realizado un motor gráfico funcional pero nada pretencioso. Echamos en falta más variedad y detalle en unas texturas simplemente correctas, precisamente uno de los puntos fuertes de Xbox y en el que más puede dar de sí. El modelado de los coches reproduce con bastante fidelidad sus homónimos reales, al tiempo que disfrutamos de unos entornos sólidos y totalmente fluidos. Pequeños detalles como unos árboles pobremente realizados y la falta de variedad en los escenarios nos dejan con cierto sabor agridulce.

Lo que no entendemos es que algunos juegos no usen el disco duro de Xbox como se merece, especialmente para la utilización de nuestra propia música; si al menos el juego tuviera una de calidad.

El verdadero talón de Aquiles del juego es la sensación de velocidad. Cuando compramos un juego de estas características, lo que, entre otras cosas andamos buscando, es una sensación vertiginosa de velocidad. No le falta fluidez y tampoco es que parezca que vamos parados pero prácticamente no veremos muchas diferencias en la sensación de velocidad aunque hayamos conseguido uno de los coches más potentes. Un aspecto que debería haber sido optimizado por su gran importancia.



VEREDICTO

XBOX

POTENCIAL
Podría mejorar notablemente su aspecto gráfico.

ESTILO
La conducción se muestra seria y bastante accesible.

ADICCIÓN
No te despegarás del juego hasta comprar un flamante Viper.

LONGEVIDAD
Te llevará su tiempo conseguir todos los vehículos del juego.

LO MEJOR
+ CANTIDAD DE COCHES
+ BUENA SENSACIÓN DE CONTROL
+ I.A DE LOS RIVALES

LO PEOR
- SENSACIÓN DE VELOCIDAD
- LA MÚSICA Y NO PODER CAMBIARLA
- POCOS CIRCUITOS REALES

RESUMEN
Un juego de carreras entretenido que, gracias al modo carrera, nos llevará su tiempo completarlo.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.7 // 10



Algunos puntos de vista te meten de lleno en la acción del partido.



Si algo no le falta a *NHL* son modos de juego.



No es *Soul Calibur 2*, pero se parece.

Por fin ya no hace calor; llega el frío y crudo invierno

NHL 2004

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **BLACK BOX & EA CANADA**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.EASPORTS.COM**

LA VIOLENCIA en un deporte es siempre un plato más que apetecible para desarrollar un videojuego y, probablemente, esa sea la razón por la que los juegos de hockey sean tan populares en un país en el que no tienen demasiado tiempo para la estrategia que exige un partido de fútbol. Toma carrerilla, cruza una pista rodeada de gente chillando y lanza a los jugadores contrarios contra el cristal que tengas más cerca. Si eso no es divertido, la diversión no existe.

Si eres un seguidor empedernido de la súper glamorosa serie de hockey sobre hielo de EA, la pregunta que probablemente quieres que te respondemos ya mismo es: ¿Vale la pena comprarse este título si ya tienes la edición del año pasado? Bueno, la verdad es que los gráficos se han mejorado bastante y, naturalmente, está todo actualizado según la nueva temporada; pero, en definitiva, se trata del mismo juego. Depende de la pasión que despierte este título en ti...

La cámara de uno-contra-uno se ha eliminado y se ha optado por unos ajustes más enfocados a la simulación. Ahora podrás llevar a cabo nuevas tácticas, como amagos con cierta facilidad, y podrás controlar mejor la dirección y la fuerza de los pases. Hay dos tipos de pases: el pase estándar conocido como *flat*, muy eficaz cuando quieras controlar el disco, y el pase más elaborado conocido como *saucer*, que cuando lo domines te permitirá lanzar el disco en zonas muy concretas de la pista. El sistema de golpes entre los jugadores también ha sufrido algunos cambios ya que ahora es mucho más real y *doloroso*. Con respecto a la estrategia de juego, con la cruceta del controlador puedes cambiar la táctica de tu equipo durante un encuentro para elegir si quieres defender, atacar, proteger la red o mantener una zona. Además, tampoco hay que olvidar los *combates* que tienen lugar en algunos partidos que, por supuesto, han sufrido un lavabo de cara y son mucho más accesibles en lo que a control se refiere. Quizás uno de los aspectos que no terminan de estar del todo pulidos, son los niveles fáciles de dificultad. Son demasiado fáciles, aunque en general, el juego hace gala de una buena curva de dificultad.

Por lo que respecta a las opciones de juego, hay más de las que puedas imaginar. Competiciones internacionales, temporadas de la NHL, modo multijugador (hasta cuatro jugadores simultáneos), personalización de jugadores y el asombroso modo «Dinastía», en el que deberás hacerte cargo de responsabilidades financieras, asuntos legales, viajes del equipo, instalaciones y, encima, jugar a hockey sobre hielo. ¿Sabías que si pones armarios bonitos en los vestuarios de los jugadores les subes la moral? Ahora ya lo sabes. Ponlo en práctica.

Sin duda, este juego es tan profundo que podrías ahogarte en él. Lo que se te ofrece es un aspecto visual cuidado al máximo, animaciones realistas y una opción de administración más que decente. Aun así, a pesar de todas las modificaciones y cambios implementados, sigue recordando mucho a la versión anterior. Si te gustan los títulos de deportes, sin duda *NHL 2004* te encantará... siempre y cuando no tengas la versión de 2003.

INFORMACIÓN ADICIONAL

VISTAS
NHL 2004 **ofrece un número muy amplio de puntos de vista y todos ellos funcionan de maravilla. Ya no hay excusa para jugar con el punto de vista clásico.**



¿Te molesta? Lánzalo contra el cristal.



POTENCIAL
Deslizarse por encima del hielo es como ver poesía en movimiento. Secuencias y comentarios excelentes.

ESTILO
Presentación impecable y posibilidad de adaptar los menús de pantalla a tu gusto.

ADICCIÓN
Acción rápida, divertido y mucha violencia. Si te gusta este deporte, el título te cautivará de inmediato.

LONGEVIDAD
Muchos modos de juego y la opción de administrar tu equipo en todos los aspectos. Aunque quizás es un poco *demasiado* fácil.



LO MEJOR
+ ASPECTO VISUAL
+ OPCIONES MIL
+ UN PLACER JUGARLO

LO PEOR
- MISMA JUGABILIDAD
- SIN XBOX LIVE
- DEMASIADO FÁCIL

RESUMEN
Un simulador de deportes inteligente y frenético; si ya tienes *NHL 2003*, quizás creas que es demasiado parecido al anterior.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



Ábrete paso hasta el número 1.

Microsoft game studios



"¿Silencio, por favor?" ¡Venga ! Vamos a pasar de formalidades ¿no? Top Spin es un juego de tenis sin miedo a jugarlo tal y como es en la realidad. Toda la emoción de si entró o no entró, de las voleas en picado y las explosiones de malhumor están en tus manos. Coge una pista en el servicio Xbox *Live*™ y listo para servir irónicos comentarios con un revés endiablado. Métete en la Red y entra en XSN Sports en tu PC para seguir tu actual clasificación mundial. Ya juegues como Sampras, Kournikova, Hewitt o como tú mismo, tendrás que arriesgar para lograr ser el rey de la pista. Pero, por favor, no intentes en casa lo del pelotazo entre las piernas.



XSN SPORTS

XBOX LIVE

it's good to play together

xbox.com/topspin

©2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Top Spin, Xbox, los logos Xbox, el logo XSN Sports, el logo Microsoft Games Studio y Xbox Live son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. El icono de clasificación por edad es una marca de Interactive Entertainment Ratings Board. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.



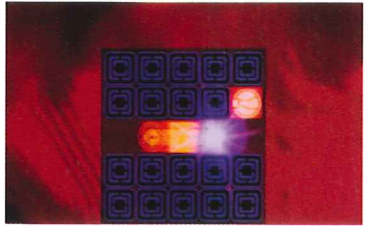
↑ Arana y Stome son tus amigos, y están perdidos. Ayúdales y ellos te ayudarán a ti.



↑ Salta encima de los enemigos para matarlos.



↑ Camina como John Wayne arma en mano.



↑ Dilata el tiempo y aprovéchate de él.

↑ Las peleas son futuristas.

Cuando las cosas se ponen feas... ¡a morfearse!

ALTER ECHO

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **OUTRAGE**
EDITOR: **THQ**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.THQ.COM**

ALTER ECHO sigue la estela de un gran número de juegos que nos muestran una visión peculiar del futuro. En esta ocasión, nos trasladamos hasta un tiempo distante dominado por una sustancia milagrosa llamada Plast. Este fantástico material se puede moldear mentalmente en cualquier cosa, siempre y cuando seas un Shaper. Es decir, sería como una especie de Lego futurista, pero no tan *cuadrado*.

Por fortuna, en *Alter Echo* tú eres un Shaper. Nevin es tú nombre y te estrellas en un planeta habitado por una especie de súper Shaper que se ha vuelto loco por culpa de la manipulación de la sustancia Plast. De hecho, el propio planeta es una gran masa de Plast, tan grande y compleja que incluso puede hablar y pensar. Y quiere que le ayudes a destruir a su amo, el pérfido y malvado Paavo.

Para ayudarte en tu ardua y complicada tarea, el planeta crea un traje especial hecho a partir de Plast con el que podrás transformarte en tres personajes diferentes. Gracias a este traje, podrás llevar a cabo un número ilimitado de ataques y dispondrás de una miríada de habilidades. También dispondrás de la posibilidad de congelar el tiempo y entrar en un mundo paralelo desde el que podrás manipular el entorno y atacar a tus enemigos congelados.

La primera forma del traje con la que puedes jugar es un tanto simple ya que se trata tan solo del personaje envuelto en una especie de traje amarillo y con una espada enorme. Pero muy pronto adquieres la posibilidad de transformarte en una especie de gato con el que puedes realizar ataques de sigilo y otro traje con el que te conviertes en un arma gigante con patas.

La verdad es que la dinámica de los trajes es lo que eleva a *Alter Echo* por encima del resto de las aventuras futuristas en tercera persona; además, utilizar las habilidades del personaje correctamente es la clave para disfrutar plenamente de este título. Vamos a poner un ejemplo: entras en una caverna infestada de enemigos, te transformas en el modo espada y acabas con todos los enemigos que tienes cerca y, después, te transformas en el modo arma y acabas con los cobardes que están lejos de ti. Pero espera un momento, los enemigos se regeneran y empiezan a rodearte. No pasa nada, te transformas en gato y les cortas las cabezas. Trabajo terminado.

Sin duda alguna, este aspecto del juego consigue que situaciones que podrían ser alarmantemente aburridas se *transformen* en diversión pura y dura. Sin las transformaciones instantáneas del protagonista de la aventura, estaríamos ante otro título más que ofrece un apartado visual aceptable y que nos muestra un futuro alternativo plagado de enemigos y puzzles por resolver. Sería *normal*, uno más en la lista. Pero no todo es bueno en *Alter*. El sistema de cámara te puede irritar con cierta facilidad y guardar la partida no siempre es algo que puedas hacer cuando quieras. Es una lástima que un título de tan buenas ideas haya llegado en un paquete demasiado simple. Habría que *transformar* ciertos aspectos y sin duda sería un juego genial.


INFORMACIÓN ADICIONAL

» ALIENÍGENAS
En el juego se incluye un reportaje de cómo Jerry Belongieri, diseñador de sonido, creó los efectos de sonido para el mundo alienígena. Es delirante, aunque no intencionado...

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Los niveles son grandes, no hay ninguna pérdida de *frames*, pero el nivel de detalle es algo simple.

ESTILO
Diseño original y estilo peculiar. La banda sonora, los efectos y el guión ayudan a crear una buena atmósfera.

ADICCIÓN
Jugabilidad repetitiva y puzzles simples estropean unas buenas ideas.

LONGEVIDAD
Puedes terminártelo en menos de diez horas; cuando llegues al final, no hay razón para rejugarlo.

LO MEJOR
+ TRAJE DEL PROTAGONISTA
+ GUIÓN LLENO DE ESTILO Y HUMOR

LO PEOR
- SISTEMA DE CÁMARA
- POCOS PUNTOS PARA GUARDAR LA PARTIDA

RESUMEN
Empieza muy bien pero pronto se convierte en algo repetitivo y la originalidad se desvanece como por arte de magia.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6,9//10



VIDEOJUEGOS

JAVA

¡IMPRESIONANTES AVENTURAS PARA TU MÓVIL!

¡NO PARARÁS DE JUGAR!

ENVÍA TU MENSAJE AL:

7777

¡EL AUTÉNTICO!

COSTE DEL MENSAJE 0,90€ +IVA

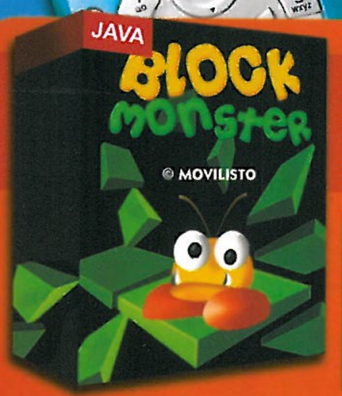
¡EN ESPAÑOL! EXCLUSIVOS DE MOVILISTO

INSTRUCCIONES PARA BAJARTE UN JUEGO AL MÓVIL

1. Envía un mensaje con el texto **JUEGO** seguido del **nombre del juego** al **7777**. Ejemplo: **JUEGO MONSTRUO**
2. Recibirás un mensaje que te pedirá que envíes la marca y el modelo de tu móvil ¡Envíalo! Ejemplo: **NOKIA 3510i**
3. Enseguida te llegará un mensaje con las instrucciones de descarga. Síguelas y... ¡empieza a jugar!



SÓLO DOS MENSAJES 1,8 € CADA JUEGO



Envía: **JUEGO MONSTRUO** al 7777



Agudiza tu vista y tu memoria para ayudar al monstruo a recorrer cada camino. Sólo puede pisar cada casilla una vez... y si se equivoca, deberá deshacer el camino. ¡Hay más de 300 fases distintas!

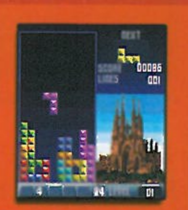


Envía: **JUEGO BURBUJAS** al 7777

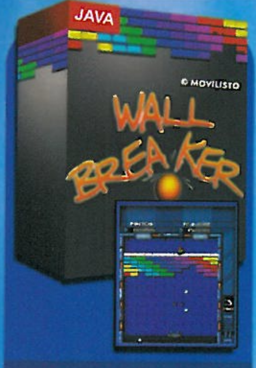
Jack está atrapado en una habitación de cuyo techo penden muchas burbujas. Ayúdale a eliminarlas con la catapulta mientras el techo va descendiendo. Afina tu puntería y... ¡destrúyelas!



Envía: **JUEGO BLOQUES** al 7777



Cientos de bloques van cayendo desde el techo, cada vez a más velocidad. Consigue que la pantalla quede despejada. Pon a prueba tu rapidez rotando y encajando los bloques en la parte inferior.



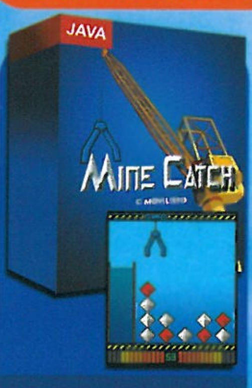
Envía: **JUEGO MURO** al 7777

Tu nave está atrapada en un mundo virtual con varias fases. Para pasar de una a otra destruye los ladrillos con ayuda las armas de misión. ¡Suerte!



Envía: **JUEGO ESPACIO** al 7777

Los monstruos del espacio exterior te acechan, usa toda tu estrategia para exterminarlos. ¡Acaba con ellos deprisa... tu oxígeno se va consumiendo!



Envía: **JUEGO ATRAPA** al 7777

Una cueva llena de diamantes está a tu disposición, agudiza la memoria maneja la grúa con destreza y... ¡acumula riqueza!



Envía: **JUEGO DIAMANTES** al 7777

Afina tu puntería destruye los diamantes del mismo color antes de que lleguen a la parte superior.



Envía: **JUEGO PLANETA** al 7777

Eres comandante de una nave espacial que debe llegar hasta el peor enemigo galactico. Pilota la nave hasta destruir tu objetivo en el nivel seis.



Envía: **JUEGO TESORO** al 7777

Miles de tesoros están al descubierto... Guardarlos en sus cofres evitando los obstáculos del camino y... ¡consigue una gran fortuna!

TODOS LOS JUEGOS SON VÁLIDOS PARA LOS SIGUIENTES MÓVILES NOKIA











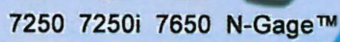








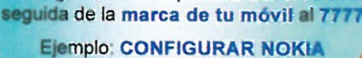


3510i 3100 3300 3650 5100 6100 6610 6650 6800 7210 7250 7250i 7650 N-Gage™

CONFIGURA TU MÓVIL MULTIMEDIA

Para recibir correctamente los juegos, tu móvil tiene que estar configurado para navegación Wap o Gprs. Si no es así, o no estás seguro, envía la palabra **CONFIGURAR** seguida de la **marca de tu móvil** al **7777**



Ejemplo: **CONFIGURAR NOKIA**

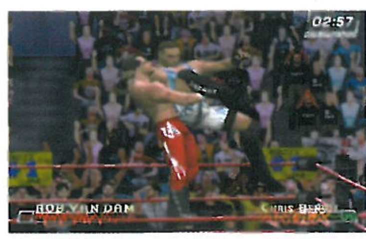
En unos segundos recibirás un mensaje con el que configurar tu móvil

Mucho más en www.movilisto.com, también en el teletexto de TVE (página 383), Telecinco (página 777), Antena3 (páginas 737, 738 y 739) y en las autonómicas. Atención al cliente: atencion@movilisto.com. Para contacto profesional: negocios@movilisto.com. La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora. Movilisto es una compañía del Grupo iTouch con presencia en España, Portugal, Gran Bretaña, Irlanda, Israel, Australia, Marruecos y Nueva Zelanda Recuerda que la navegación Wap o Gprs debe ser activada por tu operadora. Visita también nuestra televisión, Movilisto TV, en el dial 277 de Digital +

iTouch



↑ Aunque digan que no hay dolor...habría que preguntárselo a Steve Austin.



↑ Rob Van Dam da clases particulares de vuelo sin motor.



↑ Habría que añadirle un poco de barro.



↑ Rey Misterio no conoce el miedo.



↑ El hombre más sexy vuelve.

La eficiencia de la brutalidad

WWE RAW 2: RUTHLESS AGGRESSION

INFORMACIÓN ADICIONAL

TODO VALE
Un buen silletazo, la dureza de la esquina o arrojarlo contra el público desde lo alto del ring, son opciones no muy nobles, pero sí muy eficaces.

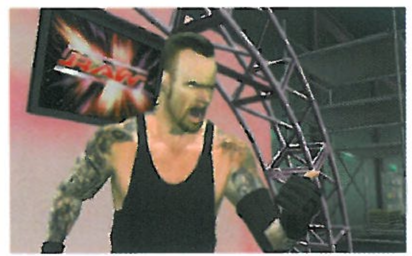
INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **ANCHOR**
EDITOR: **THQ**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**
JUGADORES: **WWW.THQ.COM**
WEB: **WWW.DEIBUS.COM**

SI NOS FIJAMOS en los juegos de lucha editados hasta el momento, comprobaremos que los ha habido de todos los tipos y de todos los colores. La mayoría no son muy diferentes unos de otros, pero en el caso que nos ocupa hay dos cualidades muy notorias que lo distinguen sensiblemente de sus antecesores. Por una parte, el nivel de los gráficos de los luchadores, y por otra, la cantidad de modos de juego que posee. Hablando de su entorno gráfico, podemos asegurar que cuenta con una increíble calidad tanto de animaciones como de gráficos de los luchadores. Las representaciones de cada uno de ellos dejará boquiabiertos hasta los más escépticos por la detallada calidad de los modelos en 3D. Pero por otra parte, todo lo que gana en el apartado gráfico lo pierde en el aspecto del sistema de control ya que resulta verdaderamente difícil manejar a los personajes y conseguir que efectúen las técnicas que nosotros queremos.

Otro de los puntos fuertes arriba mencionados de este juego es el enorme elenco de posibilidades que ofrece ya que consigue cubrir el amplio espectro que abarca el «Wrestling» profesional. Lucha de reyes, cuatro contra cuatro, uno contra todos y prácticamente cualquier puesta en escena que imaginéis está incluida como opción de juego. Es algo que enriquece notoriamente el panorama y además, impresiona la complejidad de, por ejemplo, cómo maneja la lucha por el título del mundo.

Su excelente capacidad multijugador eleva sus prestaciones porque es una de las mejores opciones. Desgraciadamente, cuando juguemos en la modalidad de un solo jugador la sensación de juego no es tan buena como cabe esperar en un programa de tan elevada calidad gráfica, y decepciona la complejidad del manejo, si bien con el tiempo, uno se acaba acostumbrando. Eso sí, las puestas en escena son asombrosas y originales y la música se podrá cambiar a nuestro gusto, algo verdaderamente recomendable para un programa que apostando por una estética preciosista, falla un poco en lo más importante: la jugabilidad.



↑ ¡Ay que miedo nos da!.



VEREDICTO

POTENCIAL
Estéticamente increíble, con una similitud clónica, los personajes y su animación son colosales.

ESTILO
Espectacular, muy *americano*. La música no es muy buena pero la podemos cambiar.

ADICCIÓN
Aunque es muy completo en cuanto a opciones, el juego no consigue apasionar al aficionado.

LONGEVIDAD
Muchos modos de juegos y extensas posibilidades harán de este juego algo difícil de olvidar.

LO MEJOR
+ MODO MULTIJUGADOR
+ ROB VAN DAM Y THE ROCK
+ PODER CAMBIAR DE MÚSICA

LO PEOR
- DEMASIADOS MENÚS
- EL JUEGO NO ES SENCILLO DE MANEJO

RESUMEN
Aunque el título es muy atrayente, se queda el escaso en todos los niveles. Llega a ser una auténtica pelea... con el mando.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6.5 // 10

Márcate un backside 5, impresiona a la prensa, emociona a tu sponsor y haz morder el polvo a tu primo que vive en el quinto pino.



Microsoft game studios



No es sólo una segunda parte, Amped2 llega para convertirse en la mejor experiencia en freestyle por tierra, mar y aire. Echa carreras con tus amigos de todo el mundo en el servicio de Xbox *Live*™ y habla sin parar durante tus interminables descensos. Compite con tus colegas o reta a algún bocazas en XSN Sports para alcanzar la fama. Más de 300 temas indie sonarán mientras ganas puntos por hacer piruetas como stalls y butters con tu mejor estilo. Es tu oportunidad de competir con profesionales y experimentar el snowskate, el nuevo deporte de nieve. Las pendientes son todas tuyas. Cómo te lances por ellas, también es cosa tuya.



XSN SPORTS

XBOX LIVE



it's good to play together

xbox.com/amped2

© 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Amped, Xbox, los logos de Xbox, el logo de XSN sports, el logo de Microsoft Game Studios, y Xbox Live son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. El icono de clasificación por edad es una marca de Interactive Entertainment Ratings Board. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.



↑ Volar es fácil, hay multitud de rampas en las calles y, si chocas, tu coche no sufre daños.



↑ Manera de detener un autobús.



↑ Nos gustan los Minis y a dos ruedas.



↑ Conviértete en un especialista.



↑ Espera a que se detengan y corre.

¿Otra mini-licencia? Parece que sí

THE ITALIAN JOB: L.A. HEIST

INFORMACIÓN DEL JUEGO
- DESARROLLADOR: **CLIMAX**
- EDITOR: **EIDOS**
- DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
- LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**
- JUGADORES: **1-2**
- WEB: **WWW.ITALIANJOBGAME.COM**

ESTÁ CLARO que en este mundo ya no hay nada sagrado. Un clásico del cine como *The Italian Job* ha sufrido este año un *remake* que ha convertido las calles de Roma del filme original en las calles de la famosa ciudad de Los Angeles. Además, hemos tenido que ver como el más bien soso Mark Wahlberg intentaba hacernos olvidar al enigmático y misterioso Michael Caine. Aunque la película tiene algunos momentos divertidos (casi todos ellos a cargo del joven actor Seth Green), la verdad es que no consigue captar la esencia del largometraje original.

Si estás deseando echarle el guante al futuro *Driver 3* y no puedes esperar para divertirte con algún título de conducción, *The Italian Job: L.A. Heist* no es la mejor opción. Esta creación de Climax recuerda mucho más a *Midtown Madness 3* que a cualquier otro título de crímenes y persecuciones, pero con la diferencia de que *Midtown* ofrece mapas originales, personajes divertidos y un magnífico modo multijugador en *Xbox Live*. *Italian* no ofrece nada de eso.

El modo «Historia» intenta seguir el argumento de la película. Antes de cada misión se te ofrece una secuencia de video y después te lanzas a cumplir tu objetivo a base de persecuciones y carreras por la ciudad. La acción es casi siempre a contrarreloj y casi siempre deberás ir del punto A al punto B antes de que se agote el tiempo y sirviéndote de un radar que sirve de muy poco. Muy pronto te das cuenta de que el único modo de conocer la ciudad es explorando y equivocándote un montón de veces.

La pobre acción automovilística se podría perdonar en cierto modo si el aspecto general del juego no fuera tan básico. La ciudad no transmite ningún tipo de atmósfera, no parece Los Ángeles. Parece una ciudad cualquiera, con algunos árboles y edificios y poco más. Sabemos que en L.A., todo el mundo utiliza el coche, pero tampoco hubiera estado mal incluir algunos peatones en el juego, aunque sólo fuera para transmitir la sensación de que alguien habita el lugar. El comportamiento del tráfico es igual de malo que el resto. No hay variación en las colisiones de los coches y cuando sufres un accidente, te das cuenta de que tu coche es casi indestructible. ¿Dónde están los daños visibles? Sí, bueno, a veces sale un poco de humo del motor.

Lo único que se salva de todo el paquete es el circuito que se incluye en el modo «Historia» y que permite que dos jugadores tomen parte en la carrera. También hay una sección en la que debes llevar a cabo escenas de especialista y que recuerda a los retos que debías realizar en *ATV Quad Power Racing 2*.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» A DOS RUEDAS
Tira de la palanca analógica derecha mientras giras y podrás poner tu Mini a dos ruedas, ideal para superar algunas partes complicadas del juego. Observa la imagen e intenta hacerlo.



POTENCIAL
Se mueve con relativa suavidad y velocidad, pero los gráficos son demasiado pobres y básicos.

ESTILO
Ausencia total de estilo, atmósfera o encanto especial. ¿Dónde están los personajes carismáticos?

ADICCIÓN
Las misiones son demasiado cortas y el único modo de superarlas es equivocándote antes.

LONGEVIDAD
Te durará un fin de semana. *Midtown Madness 3* y *Midnight Club II* ofrecen mucho más.



LO MEJOR
+ JUGABILIDAD INMEDIATA

LO PEOR
- HISTORIA ABURRIDA
- MAPAS DEMASIADO SOSOS
- NINGUNA RAZÓN ESPECIAL PARA SEGUIR JUGANDO

RESUMEN
Una oportunidad desaprovechada de crear un título interesante. Se atasca nada más empezar y nunca mejora.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

5,0//10

... hay también miles de logos, SMS con imàgenes y Melodías para escoger.

DACLOGO.com

¡Y ahora puedes dibujar tu nombre o tu propio logo!!!

DAC & WAP



TODOS LOS VIERNES
Novedades Productos en WAP

- MELODÍAS POLIFÓNICAS!
- WAP CHAT! • KAMASUTRA!
- SALVAPANTALLAS DIGITALES!
- CITAS WAP!
- ANIMACIÓN EN COLOR!

¡SÓLO VÍA WAP!!!

¿Se han vuelto locos en DACLOGO?

¡Logos, melodías, imágenes de sexo, juegos y muchos más!!! Si, lo has leido bien; todo vía DAC&WAP!!!

Sí, lo has leido bien: haces una conexión al portal DAC & WAP y puedes descargar lo que deseas. **¡Sin Ningun límite, rápido y barato!**

¡Pagas solamente el coste de la conexión al portal WAP!

Lo que tienes que hacer es enviar la palabra: **WAP** al **7676** y recibirás la configuración WAP que necesitarás. **Guarda la configuración y ya estas listo para entrar en el Mundo-WAP de DAC** €1,06 inc IVA / pm.

WAP ADECUADO PARA MÓVILES: SIEMENS, SONY-ERICSSON, MOTOROLA, SAMSUNG, ALCATEL, PANASONIC, SAGEM, NOKIA



LOS MENSAJES SON COMPLETAMENTE GRATIS!!!
MENSAJES: WAP al 7676
¡NUEVO! IMÁGENES WAP PARA TODOS LOS MÓVILES COMPATIBLES CON ESTE SERVICIO!



SALVAPANTALLAS DIGITALES

NUEVO — para todos los móviles compatibles con este servicio — NUEVO

¿Te gustaría tener una fotografía moderna, sexi, atrevida en tu móvil? Nosotros lo tenemos! SALVAPANTALLAS DIGITALES para tu móvil!

702826	702849	701724	702095	701808	700797	701784	702213	701806	702000	701020	701750	702126	700032
702862	702827	701735	700908	700590	700487	702186	700816	702479	702179	701021	701743	702173	701458
702840	702863	700288	700321	700378	700801	702446	701778	702427	702422	701118	701740	702362	701456
702809	702837	700033	702106	700229	700596	701794	702226	702441	702437	702068	701739	702370	701469
702825	702838	701737	702379	702469	701138	702448	701176	701997	702439	702067	701746	702170	701474
702811	702839	700547	702400	702470	702468	702008	702484	702221	702006	702060	701749	702355	701473

Visita nuestra página WEB y encontrarás más de 500 salvapantallas digitales!!! www.daclogo.com



MELODÍAS CLÁSICA & POLIFÓNICAS

AHORA TIENES LO ÚLTIMO EN MELODÍAS CON UN AIRE ATREVIDO Y DIFFERENTE

Lista España

CLÁS	POLI		CLÁS	POLI	
306416	406416	Ying yang	306530	406530	Juramento
306497	406497	Rosa y espinas	306377	406377	E Samba
306484	406484	No es lo mismo	306505	406505	Where is the love
306406	406406	Going under	306533	406533	Fallin' High
306551	406551	Te necesito	306553	406553	Volver a disfrutar
306552	406552	Tanto la queria	306205	406205	Get busy
306476	406476	Grita!	306554	406554	Sigo mi camino
306454	406454	Down	306410	406410	Intuition
306515	406515	Caprichosa	306526	406526	Skull Tattoo
306352	406352	El viaje	306534	406534	Numb
306532	406532	Encontrarás	306524	406524	It's your duty
306357	406357	Crazy in love	306536	406536	El Abandonado
306529	406529	Lo noto	306557	406557	Send your love
306527	406527	Get it together	306555	406555	Camino de Madrid
306528	406528	Un segundo de paz	306477	406477	Me basta con creer

Melodías España

CLÁS	POLI	
306416	406416	Ying yang
306417	406417	In-tango
306418	406418	Busca un problema
306419	406419	Entre tu y yo
306440	406440	Uno más uno son
306442	406442	No me extraña nada
306448	406448	Baby love
306453	406453	I need to know
306454	406454	Down
306455	406455	La Paga
306456	406456	Me pones sexy

¡NUEVO! Deja que tu móvil baile. Canta junto con las polifónicas y tonos más nuevos
POLIFÓNICAS Y TONOS

Cine / TV

CLÁS	POLI		CLÁS	POLI	
302517	400171	Starwars	302260	400420	Robin Hood
300172	400172	Twin Peaks	302262	400421	La bella y la bestia
300173	400173	Westside Story	302268	400422	Dirty Dancing
300174	400174	El Mago de Oz	302272	400423	El hotel de los lios
300176	400176	Beverly Hills 90210	302274	400424	Halloween
300178	400178	Belleza y poder	302280	400172	La Dimensión Descon
302515	400179	Bonanza	302365	400143	Cazafantasmas
300180	400180	Dr. Who	303033	400135	Expediente X
302472	400183	Inspector Gadget	303034	400425	Superman
304474	400186	La Pantera Rosa	302516	400426	Star Trek
302479	400187	Popeye	303035	400427	Loca academia de
300188	400188	Fiebre del sábado noche	302407	400428	Los angeles de charlie
300190	400190	El Pájaro Loco	302862	402014	El excorsista
300319	400319	Vacaciones en el mar	304520	400429	Braveheart
302253	400418	Air Wolf	304476	400400	Animaniacs
302255	400419	Annie / Tomorrow	304475	400401	Barbapapa

Polifónicas y Tonos

Beautiful	475000
Stir it up	475001
Chihuahua	475002
La cucaracha	475003
Survivor	475004
Pump up the volume	475005
Magic carpet ride	475006
La bamba	475007
U can't touch this	475008
Make it clap	475009

¡NUEVO! PIDE YA SONIDOS REALES PARA TU MÓVIL!
SONIDOS LOCOS

Melodías España

CLÁS	POLI		CLÁS	POLI	
306305	406305	El canto del loco	306333	406333	Como un corazon
306306	406306	Besa mi piel	306334	406334	Another night
306307	406307	Chicas al poder	306335	406335	Baila en el sol
306308	406308	Por esta ciudad	306351	406351	Quiéreme otra vez
306314	406314	Si los angPeles se rinden	306352	406352	El viaje
			306353	406353	Baby
306315	406315	Son de amores	306354	406354	La pálida
306318	406318	Bye bye	306369	406369	Mas que nada
306321	406321	Oju!!	306370	406370	Como el pez
306328	406328	Parando el tiempo	306371	406371	En el sur
306330	406330	Actitud	306384	406384	20 de enero
306331	406331	As de corazones	306385	406385	Hipnotizadas
306332	406332	Fuego en el Alma	306386	406386	Tierra y libertad

Sonidos Locos

Coche de carreras	480000
Rana	480001
Sirena de Policía	480002
¡Gritar!	480003
Orgasmo	480005
Reloj Cucu	480006
Lobo	480007
Risas	480008
Baile Indio	480009
Tirar de la Cisterna	480011
Caballo	480013
Horror	480014

¡La forma más fácil de hacer pedidos al 7676!!

¡ Envía un SMS con las letras XM y el CÓDIGO DEL PRODUCT al 7676** y sigue las instrucciones!!!

E.j. SMS: XM 256364 al 7676

Teléfono de pedidos: 806- 4444 10*

TODOS LOS VIERNES NUEVOS PRODUCTOS EN WAP

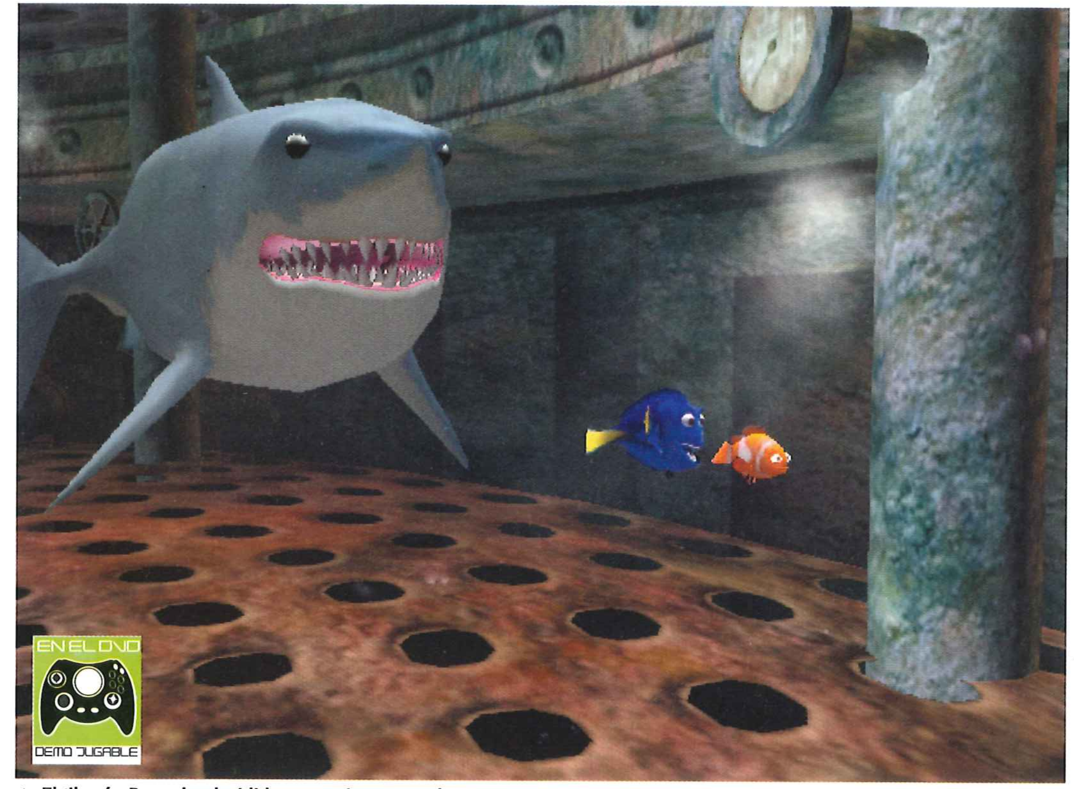
MENSAJES CON IMAGEN

				511276	516047	516021	511279
515969	516053	516051	511364	514113	516043	516036	516032
515932	516031	516039	516052	516044	516042	516038	515968
516040	516001	516035	511376	516019	516041	511357	515866
516005	516030	515955	516024	516046	516033	516037	516003
511371	516037	516026	516028	516006	516014	516025	515958
511360	515991	515862	516048	516011	515885	515995	515907
515954	515979	515911	515868	511297	515944	515867	515862

Este Servicio te lo ofrece DAC-Planet email: infodacplanet@telefonica.net
DAC tiene licencia para ofrecer tonos en España bajo el número BST/240822 de BUMA STEMRA

Con el encargo, el usuario autoriza a Daclogo.com a enviarle publicidad y noticias de nuevos productos. Para cancelación: Infodacplanet@telefonica.net
Línea de ayuda: 952-416464.

Disponible para los siguientes móviles:Nokia (excepto 3110, 5100, 5110, 5130, 6090 y 8110), Samsung N620, R210s, T100, Siemens, Alcatel y para todos los móviles Motorola, Ericsson, Panasonic y Sagem con editor de melodias. Sólo tienes que acceder el editor de melodías y pegar el código que te enviemos. Los siguientes modelos de NOKIA pueden recibir Mensajes de imagen: 3210, 3310, 3330, 3350, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6510, 7650, 8210, 8250, 8310, 8850, 8890, Samsung N620, R210s y T100. Antes de hacer un pedido consulta compatibilidad con el manual de tu móvil. Melodías Polifónicas Motorola : T720 / Nokia : 3300, 3510, 3530, 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650 / Samsung : SGH T100, S100, S300, A800, V200 / Siemens : S55, C55, SL 55 / Sony Ericsson : P800, T300, T310 / Sagem MYX-5 / Panasonic GD87 / Sharp GX10 / nec n21i, n22i / Alcatel: OT 525, OT 715 / Toshiba: TS21i Fotos en movimiento: LG 5220C, 5300i & 5400 / MotorolaT720,T725/ NEC N21i, N22i / Sagem myG-5, myX-5, myX-5d, myX-5m/ Samsung S100, S300,T100, T400, V200 / Siemens S55, SL55 / Sony Ericcson T300, T310, T68i, T610 /Toshiba TS21i / Nokia 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i. Salvapantallas Digitales: Nokia: 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, Sony Ericson P800, T300, T68i Samsung S100, Motorola T720, Siemens S55, Panasonic GD87, Toshiba TS21i, Sharp GX10, NEC N21i, N22i, Sagem MY-X5. * 1.09¤ p/m IVA inc. desde un fijo, 1,33 € p/m IVA inc. desde un móvil. ** Adecuado para los clientes de Movistar. Amena y Vodafone 1,04 € inc IVA/SMS.



El tiburón Bruce ha decidido que quiere pescado para cenar.

Recoge gemas en un reto adicional...


...y consigue una estrella de regalo.


Encontraste una mina. *Game over.*

Descubres las maravillas que esconde el mar

BUSCANDO A NEMO

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**TRAVELLER'S TALES**
EDITOR:	**THQ**
DISTRIBUIDOR:	**PROEIN**
LANZAMIENTO:	**OCTUBRE 2003**
JUGADORES:	**1**
WEB:	**WWW.THQ.COM/FINDINGNEMO**


UN ADELANTO

La nueva película de Pixar invade el mundo de los videojuegos con un título encantador y pasado por agua.

SI PENSAMOS sólo en el nombre, el pez payaso nos hace pensar en un pez que se dedica a gastar bromas todo el día con sus amigos y que lanza pasteles a los peces que pasan por su lado. Así pues, con esas imágenes en la cabeza, nos llevamos una gran sorpresa cuando vimos que las dos estrellas principales de *Buscando a Nemo* se dedican a nadar grácilmente por aguas profundas en lugar de ser unos *graciosillos*. Tenemos que admitir que hace mucho tiempo que no visitamos un acuario...

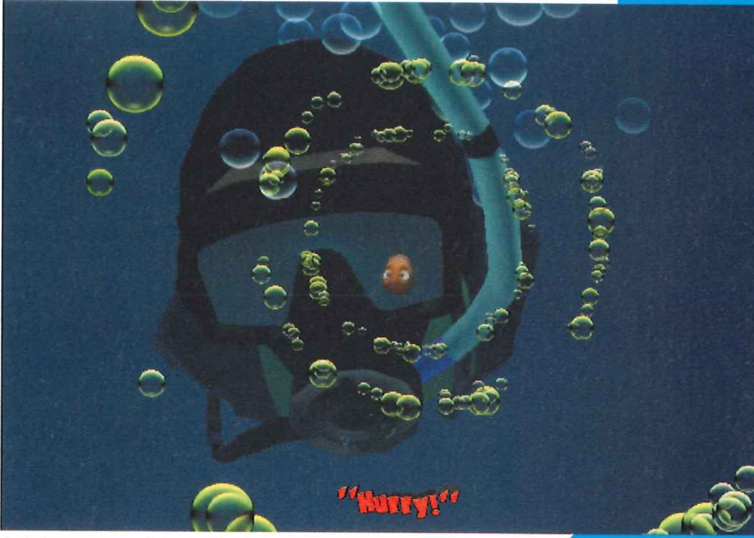
Basado en la última película de Pixar (el cuento de un joven pez payaso, Nemo, que se separa de su familia), *Buscando a Nemo* es una odisea bajo el agua fantástica y que resulta mucho más apasionante que mirar durante horas la pecera de tu vecino. En esta aventura deberás meterte en la piel (o escamas, mejor dicho) de varios de los personajes de la película, entre los que destacan Nemo (que es abducido por un buceador y encerrado en una pecera) y su padre Marlin, que va en busca de su querido hijo. ¿Te has percatado ya de las similitudes con *Toy Story 2*? Nosotros sí lo hemos hecho.

Tal y como sucede con todos los filmes de Pixar, estamos ante un producto aparentemente para niños que esconde bajo la superficie el atractivo suficiente para los no *tan* niños. No hace falta que tengas menos de 12 años para disfrutar de las películas de *Toy Story*; de hecho, debes ser mayor para apreciar completamente todas las referencias. Este juego es algo parecido. Es dulce como un caramelo, pero también duro como una piedra.

Jugabilidad inteligente. Esa es la palabra clave en esta ocasión. Se parece mucho a *Rayman 3*, pero sin el sistema de combates y ambientado bajo el mar. Hay multitud de toques simpáticos repartidos por todo el juego, empezando por Nemo y compañía, peces la *mar* de cariñosos y carismáticos. Cada sección del juego está dividida en diferentes niveles. Los retos son muy variados, desde persecuciones en 3D a puzzles que te estrujarán el cerebro, pasando por acción de plataformas lateral al más puro estilo *Mario*. Rara vez encontrarás un momento aburrido en este juego. Las persecuciones/ »

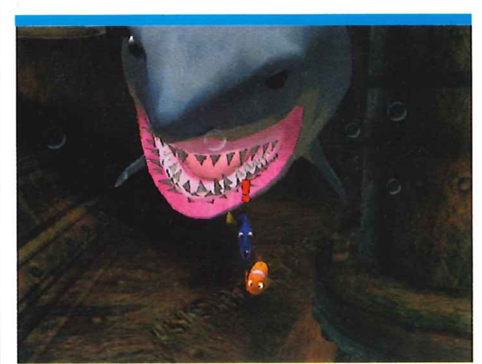

Nemo debe buscar los peces perdidos.

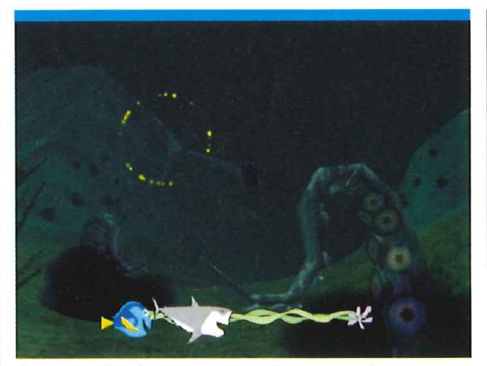

Coloca las imágenes en su lugar. Simple y adictivo.

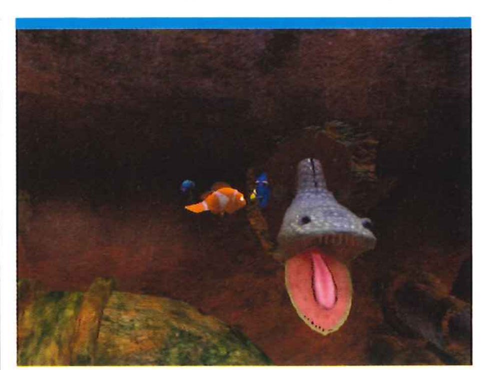


¡Corre como el viento Nemo!

20.000 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO » Campo de batalla: el mar.


↑ Evita las mandíbulas de Bruce en todo momento.


↑ Los tentáculos no son muy buenos amigos.


↑ ¿Serpiente o anguila? ¡Que más da, esto mata!

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» PECES GUARDIANES
El mar está plagado de peligros; para proteger a tus peces puedes servirte de unos pequeños pececillos azules. Estos lindos animales son como una especie de escudos que absorben los golpes.

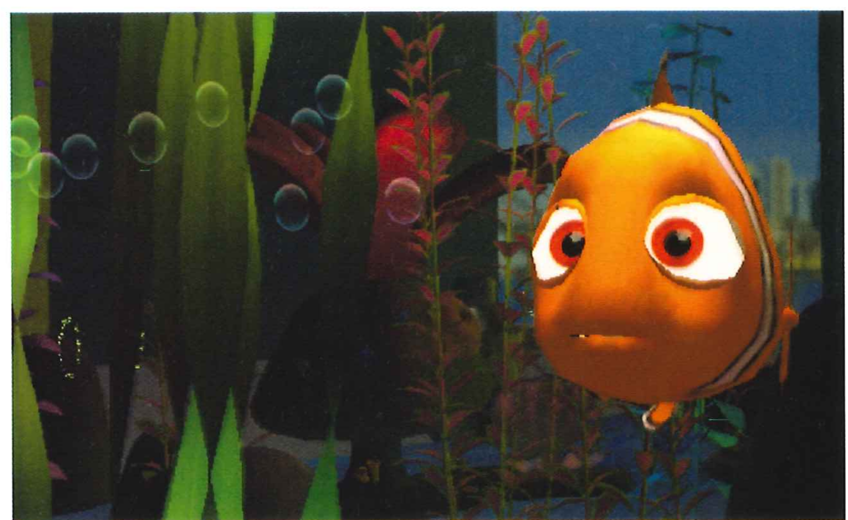
No encontrarás un momento aburrido; las persecuciones son simples, adictivas y extrañamente terapéuticas

» carreras son simples, adictivas y extrañamente terapéuticas. En determinadas ocasiones, deberás seguir a un personaje mientras que en otras deberás escapar de depredadores como por ejemplo tiburones. Nadar a través de anillos te ayuda a mantener el ritmo pero, por desgracia, en el camino también te encontrarás minas, anguilas eléctricas y demás obstáculos que interrumpirán tu viaje. La sensación que tienes de estar moviéndote por el agua es sorprendente y la forma en que aparecen algunos tentáculos en el horizonte consigue ponerte los pelos de punta.

De forma más convencional, la acción *plataformera* de este título es una especie de *retro*-diversión actualizada para la nuevas generaciones: evitar peligros, recoger tesoros, atrapar cangrejos en burbujas y resolver algunos puzzles. La única diferencia reside en que, en lugar de saltar te dedicas a nadar... Lo cual es genial, porque nunca corres el peligro de caer por un borde. También hay una gran multitud de subobjetivos que cumplir, como dejar caer gemas de colores encima de pedestales, pero con todos los horrores que esconde el profundo océano, la verdad es que la mayor parte del tiempo la dedicarás a huir y a escapar.

Uno de los aspectos más importantes en títulos como el que nos ocupa es conseguir recrear con cierta gracia la atmósfera del filme; *Buscando a Nemo* lo consigue sobradamente. Las secuencias de video son estupendas, no vas a saltarte ninguna de ellas. Al contrario, te quedarás enganchado igual que un gusano en el gancho de una caña de pescar.

Somos conscientes de que el título está pensado para un público más bien joven, con edades comprendidas entre 4 y 14 años, pero eso no significa que no sea divertido. De hecho, algunas partes del juego son muy difíciles. Si te gustan los títulos de plataformas, te divierte la jugabilidad simple y crees que los peces son algo más que animales de ojos abiertos las 24 horas del día, entonces deberías darle una oportunidad.


↑ Verse encerrado en un acuario no parece preocupar demasiado a Nemo vista la cara que pone.


↑ Bajo el mar hay todo tipo de animales...


↑ Un objetivo extra: nada entre burbujas.


XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
La sensación de estar bajo el agua es sorprendentemente convincente y la recreación de la atmósfera de la película es total.

ESTILO
Personajes carismáticos, voces del filme original y secuencias de video geniales. Los más pequeños de la casa lo adorarán.

ADICCIÓN
Acción de plataformas simple y jugabilidad inteligente.

LONGEVIDAD
Hay una gran variedad de retos y algunos de ellos tienen una dificultad bastante elevada.

LO MEJOR
+ ASPECTO IMPONENTE
+ HUMOR INTELIGENTE
+ BUEN USO DE LA LICENCIA

LO PEOR
- ES UN JUEGO DE PLATAFORMAS
- PUEDE RESULTAR FRUSTRANTE EN ALGUNAS PARTES

RESUMEN
Un título de plataformas 3D convencional con la peculiaridad de que todo transcurre bajo el agua con un pez como protagonista.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
7,9//10

¡SUSCRÍBETE!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España. Precio en Europa: 95,00 €.







30% DE DESCUENTO

HASTA 8 JUGADORES ON LINE

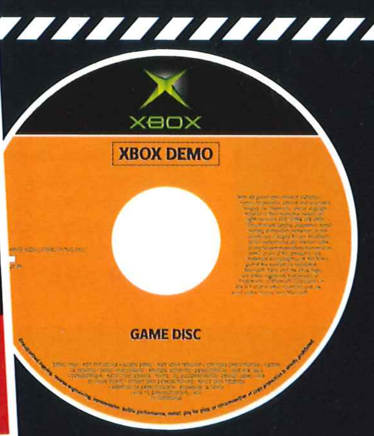
ROJECT OTHAM RACING 2

Compite a todo gas en Xbox Live









www.revistaoficialxbox.net

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección..Teléfonos ....

Población..Provincia C. P. Correo electrónico

FORMA DE PAGO: Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

..............................., a......... .de .... de 2003

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A: XBOX SUBSCRIPCIONES · Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59 e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.

MELODÍAS

ENVÍA MCTONO AL 7744

Ejemplo: MCTONO (espacio) (CÓDIGO) al 7744

Beth	Dime	302289
David Bustamante	La Magia del ...	301752
Operacion Triunfo	La fuerza de...	302243
Operacion Triunfo	Vivimos la ...	301954
Aguita sala	Por debajo...	301934
Amaral	Toda la noche...	302199
Cafe Quijano	La taberna del Buda	301761
Camilo Sesto	Mola Mazo	302233
Carlos Baute	Dame de eso	301720
Chayanne	Torero	301809
Chenoa	Cuando tu vas	302088
Coyote Dax	Arriba y abajo	301224
David Bisbal	Ave Maria	302026
David Civera	Que la detengan	301939
Diego Torres	Color esperanza	301913
Enrique Iglesias	Heroe	301727
Estopa	Vino tinto	301768
Formula abierta	Te quiero...	302089
Gisela	Vida	301958
Javi cantero	Y cuanto mas...	301780
Juanes	A dios se lo pido	302021
King Africa	Mete mete	301881
Jarabe de Palo	La Flaca	300260
Alaska	Bailando	300585
Alejandro Sanz	Corazón ...	300253
Ana Belen	La puerta de alcala	300600
Camela	Escuchame	300630
Camilo Sesto	Vivir así ...	300496
Carlos Santana	Oye como va	300532
David Bisbal	Corazon Latino	301753
Chocolate	La Mayonesa	300677
Coyote Dax	No rompas...	300670
Danza invisible	Sabor de amor	300601
Duncan Dhu	Cien gaviotas	300251
Dúo dinámico	Quince años...	300307
El chaval de la Peca	Abanibi	300611
Ella baila sola	Lo echamos...	300635
Estopa	Me falta el aliento	300508
Estopa	Tu calorro	300514
Estopa	El del medio de...	300503
Ainhoa	Caruso	302218
Gabinete Caligari	Camino Soria	300589
Gloria Estefan	Mi tierra	300530
Guarana	La casa de Inés	300506
Hombres G	Sufre mamon	300605
Gypsy teens	Bamboleo	301117
Jarabe de palo	Depende	300680
Jennifer Lopez	Lets get loud	301881
Alavés	Himno del Alavés	300435
At Madrid	Himno del At. de Madrid	300415
Barcelona	Himno del F.C. Barcelona	300411
Betis	Himno del Real Betis	300416
Bilbao	Himno del Athletic	300417
Celta	Himno del Celta de Vigo	300433
Champions	Himno Champions League	300465
Deportivo	Himno del Deportivo	300420
Español	Himno del RCD Español	300422
Logroñes	Logroñes	302257
Málaga	Himno del Málaga	300423
Mallorca	Himno del Real Mallorca	300424
NBA	NBA	300426
Osasuna	Himno del Osasuna	300427
Rayo	Himno del Rayo Vallecano	300428
Real Madrid	Himno del Real Madrid	300409
R.Sociedad	Himno del Real Sociedad	300431
Santander	Himno del Racing	300429
Sevilla	Himno del Sevilla	300430
Valencia	Himno del Valencia C.F.	300410
Valladolid	Himno del Real Valladolid	300432
Villarreal	La Himno del Villarreal C.F.	300412
Zaragoza	Himno del Real Zaragoza	300434
Tractor amarillo	Tengo un tractor...	300566
Paquito	Paquito el choco...	300554
Nino Bravo	Libre	300548
Manolo Escobar	Mi carro	300550
La cucaracha	La cucaracha	300541
Dick Dale	BSO Pulp fiction	301197
Evamaria	Evamaria	300542
Beatles	Let it be	300792
Anastacia	Paid my dues	300056

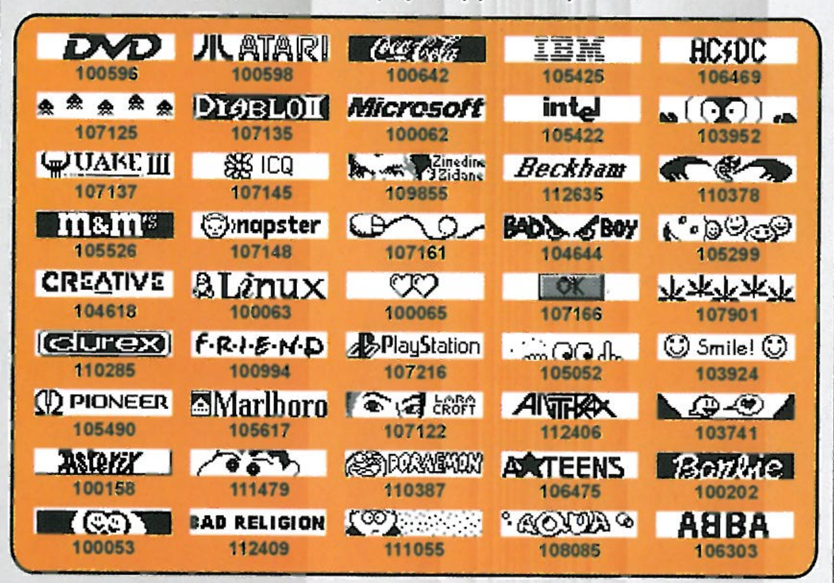
PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

0,9€ + IVA

LOGOS

ENVÍA MCLOGO AL 7744

Ejemplo: MCLOGO (espacio) (CÓDIGO) al 7744



PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

CHAT

ENVÍA MCLIGA AL 7744





CONTACTA AHORA CON GENTE DE TU CIUDAD DESDE TU MÓVIL

CONCURSO

ENVÍA MCNY AL 7744

¿TE GUSTARÍA GANAR UN VIAJE A NEW YORK PARA 2 PERSONAS?

DINOS CUÁL ES TU PLATAFORMA PREFERIDA...

- A - PS2
- B - XBOX
- C - GAME CUBE

Ejemplo: MCNY (espacio) (OPCIÓN) al 7744

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

FAMOSOS

ENVÍA MCFAMA AL 7744

¿TE GUSTARÍA QUE UN PERSONAJE FAMOSO TE MANDE UNA DEDICATORIA PERSONALIZADA?



RECIBIRÁS DE UN FAMOSO SORPRESA UNA DEDICATORIA PERSONALIZADA EN TU MÓVIL

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

TRUCOS

ENVÍA MCTRUCO AL 7744



¿QUIERES SABER CUÁLES SON LOS MEJORES TRUCOS PARA LIGAR?

ENVÍA MCTONO AL 7744

Ford Cougar	Born to be wild - Anuncio Tv	300046
Frank Sinatra	My way - Anuncio de Airtel	300009
Bon Jovi	Its my life - Opel Corsa	300007
Benny Hill	Benny Hill	301002
Barrio sesamo	Serie infantil	300486
Expediente X	Expediente X - Serie TV	300044
Friends	Friends - Serie de TV	300034
Gadget	Sintonia del Inspector Gadget	300414
Dragon Ball	Serie manga	300444
Equipo A	Serie de TV	300451
Fama	Serie de TV	300488
Eurovision	Sintonia de Eurovisión	300056
Grito de tarzan	Grito de tarzan	301515
A. Clayton	BSO Misión Imposible	300020
Danny Elfman	Los Simpsons	300040
Dick Dale	BSO Pulp fiction	301197
Familia Addams	BSO La Familia Addams	300015

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

PLAYLIVE

CALMA ANTES DE LA TORMENTA

LA PRIMAVERA pasada, al lanzar *Xbox Live* en Europa, Microsoft aseguró que el servicio contaría con un importante catálogo de juegos para final de año. En torno a los sesenta, se dijo. Parece que va a cumplir su promesa y no van a faltar las novedades en los dos próximos meses.

En otro orden de cosas, el X03 se celebró el pasado mes de septiembre en Francia. En otras páginas de la revista encontraréis cumplida información del evento, pero aquí queremos resaltar algunos datos que se facilitaron a la prensa entonces. Microsoft aprovechó para volver a comunicar las cifras de implantación del servicio en Europa, aunque éstas ya eran conocidas desde hace unos meses. El dato novedoso es que, de los 50.000 subscriptores en el continente, 4.000 pertenecen a España, lo que representa el 12,5% de un total repartido entre ocho países. Más adelante os ofrecemos más información acerca de las novedades anunciadas para *Xbox Live* en el evento francés.

También comentamos el adaptador inalámbrico que Microsoft ha puesto a la venta. No se trata solamente de un *gadget* curioso, dada que la opción de comprar un encaminador inalámbrico ya se encuentra en muchas ofertas de los proveedores del servicio en España por una diferencia de coste mínima. Preparaos para la Navidad.



Live Noticias

X03: NOVEDADES XBOX LIVE

Microsoft anuncia las tarifas para el próximo año

LA CIUDAD francesa de Niza fue el escenario de la nueva edición del X03, la convención en la que Microsoft presenta las novedades para su consola. En el apartado que concierne a esta sección, *Xbox Live*, no faltaron los anuncios. Algunos ya eran conocidos y se han comentado anteriormente en la ROX, como la ampliación del servicio a seis nuevos países europeos desde el pasado 30 de octubre o las nuevas funciones y servicios de *Xbox Live*. Otras son más interesantes, sobretodo las que hacen referencia al dinero.

La renovación mensual del servicio, opción disponible desde comienzos de 2004, costará 6,99 € a los europeos. Si lo que preferimos es pagar una sólo cuota anual, tendremos que desembolsar 59,99 €, lo que supone un ahorro de 23,89 €. Estas opciones estarán disponibles desde el menú de *Xbox Live*.

Cómo es lógico, el *Xbox Communicator* también pasa a estar disponible de forma independiente del *Starter Kit*. Costará 29,99 € y ya debería estar a la venta. Por su parte, el *Starter Kit* continúa disponible a su precio habitual -59,99 €- e incluye la suscripción por doce meses, el *Communicator* y un disco con las demos *on line* de *Moto GP* y *MechAssault*.

En Niza también tuvo lugar el Primer Campeonato Intercontinental Xbox Live. Microsoft reunió a los mejores jugadores de *Ghost Recon* en Estados Unidos, Canadá, Inglaterra, Bélgica, Francia, Suiza, Italia y Alemania. En España, la selección se realizó gracias a la demo de *Moto GP 2* y el representante enviado responde al *gamertag* de MicroLord. El campeonato se realizó con *Rainbow Six 3* y el ganador aspiraba a una copia del título en cuestión, el trofeo y el suministro gratuito de juegos Xbox durante todo un año. El afortunado fue el representante de Canadá, Zamee.

Pero el anuncio más relevante está relacionado con la promoción del servicio que va a realizar Microsoft este invierno. Trece de los próximos lanzamientos incluirán una suscripción gratuita de dos meses al servicio. Lógicamente, la oferta no incluye el *Communicator*. Y los títulos elegidos son *Crimson Skies: High Road to Revenge*, *Amped 2*, *Dancing Stage Unleashed*, *Links*, *Magic: The Gathering*, *Project Gotham Racing 2*, *Pro Race Driver*, *Sega GT Online*, *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy*, *Tom Clancy's Rainbow Sis 3*, *Xbox Music Mixer*, *Top Spin* y el original *XIII*.



Live Noticias

ADAPTADOR WI-FI PARA XBOX

Permite la conexión a redes LAN

EL RUMOR ya se ha hecho oficial y Microsoft prepara el lanzamiento de un adaptador inalámbrico con el que comunicar la consola Xbox con la conexión de banda ancha u otras consolas. El *Xbox Live Wireless Adapter* MN-740 evita los tradicionales enredos de cables y la necesidad de colocar la consola junto al encaminador del PC para poder jugar en Internet.

La consola se conecta al MN-740 para transmitir los datos al encaminador -que, por ejemplo, puede estar conectado al PC en otra habitación de la casa- mediante una señal de radio. Utiliza tanto el estándar 802.11b como el más reciente 802.11g y admite un ancho de banda de 54 MB/segundo. Lógicamente, el encaminador también deber ser inalámbrico o contar con otro adaptador Wi-Fi.

Igualmente, el aparato también permite la conexión de varias consolas entre sí sin necesidad de utilizar el cable System Link Por el momento, se desconoce cuando va a ser lanzado en Europa y a qué precio. Os mantendremos informados.

CRECEN LOS RUMORES SOBRE PRO EVOLUTION SOCCER 3

¿Llegará el popular juego de fútbol a Xbox Live?

DESDE HACE unas semanas, la Red arde con los rumores acerca de un posible desembarco de la serie *Pro Evolution Soccer* en Xbox. O *Winning Eleven*.

Para los despistados, *Pro Evolution Soccer* es el nombre con el que se conoce en Europa y América la serie *Wining Eleven*, de Konami. La segunda entrega ha sido uno de los juegos de fútbol de mayor éxito en la plataforma PS2 y el único competidor serio para la serie *FIFA*, de Electronic Arts. La tercera entrega, desarrollada para PS2 y PC, acaba de salir a la venta y ya cuenta con un millón de copias vendidas sólo en reservas. Cuando el juego fue publicado en Japón a comienzos de año -bajo el título *Winning Eleven* 7 y con modalidad *on line*, algo que no estará en la versión europea- también vendió un millón de copias en sus tres primeras semanas a la venta.

¿Y que tiene esto que ver con Xbox? Aunque la postura oficial de Konami es la de negar una versión para la consola de Microsoft, miembros de la compañía han reconocido de forma oficiosa en varias ocasiones que la consola de Microsoft contará con ella en un futuro aún impreciso, pero que cada vez parece más seguro. Pero el comentario más jugoso proviene del productor de la serie Shingo Takatsuka. En una entrevista en *Computer And Videogames*, una publicación *on line*, Takatsuka comentaba que «estamos muy interesados en *Xbox Live* porque es algo muy atractivo desde el punto de vista de desarrollo. Le contaré un pequeño secreto: el equipo de desarrollo aún no ha comenzado a trabajar en la versión de Xbox, pero está muy interesado en *Xbox Live*, en la tecnología y en la infraestructura con la que cuenta Microsoft». ¿Significa esto que *Xbox Live* contará con la serie de juegos de fútbol más aclamado de los últimos años? Aún es pronto para asegurarlo, a pesar de que se da por hecho en algunos medios de información. Pero desde luego, haría olvidar a los aficionados al fútbol la decepción de no contar con un *FIFA on line*.

Xbox Live -Los juegos

¿Quieres jugar *on line*? Enumeramos las posibilidades disponibles: los títulos que ya están a la venta y poseen opciones *Live*, bien de juego o de descarga de contenidos. Más abajo, recopilamos los títulos en preparación con un ojo puesto en Live.

Próximamente

Estos son algunos de los juegos que vas a poder disfrutar en breve.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO
Counter-Strike	Valve	Microsoft	*Shooter* por equipos	Invierno 2003
Halo 2	Bungie	Microsoft	*Shooter*	2004
Jade Empire	BioWare	Microsoft	RPG	Noviembre 2003
StarCraft: Ghost	Blizzard	Vivendi	Acción/Aventura	Diciembre 2003
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	Raven Software	Activision	FPS	Invierno 2003
Top Spin	Microsoft	Microsoft	Deportes	2004


HALO 2

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad y debe tener stock.





NOMBRE ....
APELLIDOS ....
XB DIRECCIÓN ....
POBLACIÓN ....
CÓDIGO POSTAL ....
PROVINCIA..........
TELÉFONO ....MODELO DE CONSOLA..........
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO..........
Dirección e-mail ....

- Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.
- Ven a visitarnos a tu CentroMAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: CentroMAIL • Camino de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

CADUCA EL 30/11/2003 | NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

~~59,95~~ 54,95



DESCUENTO

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a CentroMAIL: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de CentroMAIL ☐



El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.



AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING
Analizado ROX 02
Género: *Snowboarding*. El mejor juego sobre una tabla que hemos visto en mucho tiempo, por no decir el mejor de la historia. 8,7



BLINX:THE TIME SWEEPER
Analizado ROX 10
Género: Plataformas. Al principio es difícil controlar el tiempo pero después es tremendamente divertido. 9,0



BRUTE FORCE
Analizado ROX 17
Género: Acción
Podría haber sido mejor de lo que es, pero el modo cooperativo compensa sus limitaciones. 8,5

4X4 EVO 2	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Un título para los amantes del *Off Road*, pero no para los de la velocidad.	5,5
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	**Analizado** ROX 19	**Género:** ETR	Agradará a muchos «jugones» pero defraudará a los auténticos seguidores de la saga.	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	**Analizado** ROX 07	**Género:** Béisbol	La diversión máxima se alcanza cuando se juega en compañía de un amigo.	7,0
ANTZ EXTREME RACING	**Analizado** ROX 08	**Género:** Carreras	Demasiado difícil para su público objetivo: los niños.	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	**Analizado** ROX 03	**Género:** Surf	Sólo para los locos de los deportes extremos. Está bien si aceptas sus limitaciones.	6,9
ARCTIC THUNDER	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Tendría más posibilidades con un mejor motor gráfico.	5,9
ATV: QUAD POWER RACING 2	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Por fin un juego de *quads* decente.	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Una pintoresca pero muy poco satisfactoria aventura de acción fantástica.	3,1
BARBARIAN	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat'em-up	Título bastante sólido que deja en buen lugar a los juegos de lucha.	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un juego horroroso que no merece ni tu dinero ni tu tiempo.	3,5
BATMAN: VENGEANCE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Mecánica simple, escasa jugabilidad y gráficos nada brillantes.	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Mech shoot-'em-up	Un juego de *mechs* que conjuga acción y estrategia.	8,1
BIG MUTHA TRUCKERS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Conducción	Valiente intento de crear un juego original.	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** RPG Arcade	Una buena mezcla de acción y RPG a nivel superficial.	7,0
BLOOD OMEN 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Acción / Aventura	Podría haber sido uno de los grandes de no ser por su excesiva linealidad.	6,9
BLOOD WAKE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras / Acción	Poco brillante y nada jugable. Tiene más de «¿Quién maneja mi barca?» que de «Titanic».	4,5
BLOODRAYNE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Curiosa mezcla de juegos que da lugar a un título de acción realmente divertido.	7,0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	**Analizado** ROX 09	**Género:** Beat-'em-up	Sencillo, llega a ser una continua repetición de golpes básicos.	2,5
BURNOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Constituye un modelo por la fantástica sensación de velocidad.	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Beat-'em-up 2D	Mezcla la nostalgia con una jugabilidad pegadiza y opciones *on line*.	7,9
CEL DAMAGE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras	Aspecto de ensueño, pero frenética jugabilidad y controles pasados de rosca.	5,5
CIRCUS MAXIMUS	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	Un juego de conducción con una idea original pero con un resultado malo.	3,5
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Estrategia	Un muy complicado juego de acción y estrategia. Satisfactorio y excitante.	8,4
CONFLICT: DESERT STORM	**Analizado** ROX 08	**Género:** Shooter por equipos	A pesar de su simplicidad admite muchas posibilidades y garantiza buenos ratos de juego.	8,3



BUFFY LA CAZAVAMPIROS
Analizado ROX 8
Género: Acción / Aventura
Gran aventura que capta perfectamente la esencia de la serie de televisión.
8,5

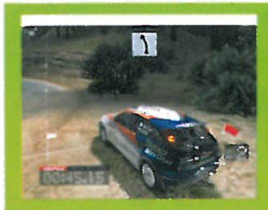


BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Analizado ROX 16 **Género:** Carreras. Un juego de coches arcade 100% adictivo, espectacular y larguísimo gracias a sus múltiples modos de juego. 9,0

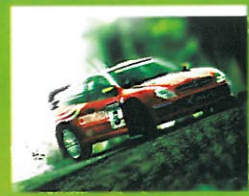


CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02
Analizado ROX 4
Género: Fútbol estrategia
Una lección de cómo hay que hacer las cosas bien hechas.
8,8

CRASH	**Analizado** ROX 06	**Género:** Conducción	No tiene suficiente chispa como para enganchar a los más exigentes.	6,8
CRAZY TAXI 3	**Analizado** ROX 09	**Género:** Conducción arcade	Un juego entretenido con mini juegos originales y adictivos.	7,8
CRIMSON SEA	**Analizado** ROX 15	**G:** Acción en tercera persona	Si Koei desarrolla más juegos como éste, vamos a estar entretenidos muchos años.	8,5
DAKAR 2	**Analizado:** ROX 18	**Género:** Carreras	Esta versión para Xbox ha sido mejorada notablemente.	6,8
DARK ANGEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción	Sólo apto para los verdaderos adictos a las curvas de Jessica Alba.	4,5
DARK SUMMIT	**Analizado** ROX 03	**Género:** Snowboarding	Ambicioso, pero no termina de convencer ni el control de los esquiadores ni su argumento.	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	**Analizado** ROX 02	**Género:** BMX	Correcto, sin grandes alardes, que cuenta con la ventaja de no tener competencia en su estilo.	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Si fuese un libro se titularía *Como intentar ser FIFA y morir en el intento*.	3,1
DEAD TO RIGHTS	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Los aburridos combates sin armas impiden que lo podamos calificar de extraordinario.	7,0
DEADLY SKIES	**Analizado** ROX 04	**Género:** Simulador de vuelo	Un simulador bastante decente pero con misiones demasiado simples.	7,5
DEFENDER	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Simplón pero entretenido. Entretenido pero no brillante. Brillante a ratos y excesivamente repetitivo la mayor parte del tiempo.	6,0
DIE HARD: VENDETTA	**Analizado:** ROX 18	**G:** Acción en primera persona	Una opción poco recomendable a menos que seas un fanático de La jungla de cristal.	4,0
DR MUTO	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un buen título de plataformas, muy variado y divertido.	8,2
DYNASTY WARRIORS 3	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Interminables horas de acción si consigues superar sus carencias.	8,0
EGGO MANIA	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Suficientemente bueno como para entretener bastante rato a dos jugadores.	6,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Shooter	Arcade sin complicaciones pero con unos controles mejorables.	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	La mejor recreación lograda hasta el momento de la obra de Tolkien en un videojuego.	7,7
ENCLAVE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	Un juego que sólo divertirá a unos pocos.	6,9
ENTER THE MATRIX	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	No se trata de un producto derivado para exprimir la licencia, sino un producto con entidad propia dentro del universo Matrix.	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	**Analizado** ROX 04	**Género:** Deportes de invierno	Un título antológico de deportes que pasará sin pena ni gloria por Xbox.	5,0
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	**Analizado** ROX 06	**Género:** Snowboarding	Un más que interesante juego de *snowboard*.	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	**Analizado:** ROX 18	**Género:** Acción	Más digno y entretenido que sus predecesores sin dejar de ser un juego de serie «B».	6,0
F1 CAREER CHALLENGE	**Analizado** ROX 17	**Género:** Carreras	Correcto juego de F1 que falla en no tener la temporada actual y la falta de algunas opciones importantes.	6,9
FILA WORLD TOUR TENNIS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Tenis	No es la mejor opción para los amantes del tenis.	2,8
FIREBLADE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Podía haber dado bastante de sí, pero se ha quedado en agua de borrajas.	4,0



COLIN McRAE RALLY 3
Analizado ROX 10
Género: Conducción
Muestra el significado de la palabra jugabilidad en su estado más puro.
9,0



COLIN MCRAE RALLY 04
Analizado ROX 20
Género: Carreras
El Rey vuelve con más fuerza. No hay mejor juego de rallies que éste.
9,4



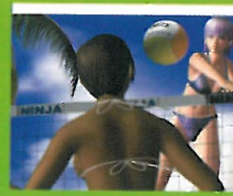
CONFLICT DESERT STORM II
Analizado ROX 20
Género: *Shooter* en primera persona. Acción en primera persona junto a elementos de simulación. Extraordinario.
8,5



CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX
Analizado ROX 4
Género: Plataformas
Repite la misma fórmula de las anteriores entregas.
8,7



DEAD OR ALIVE 3
Analizado ROX 2
Género: Beat-'em-up
Es el juego de lucha más espectacular que os atrapará con su ritmo endiablado y su profundidad táctica. 9,3



DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
Analizado ROX 13
Género: Voleibol
Un lujo para la vista y un manantial de diversión.
8,9

FREEDOM FIGHTERS	**Analizado** ROX 20	**Género:** Acción	Un magnífico equilibrio entre acción descerebrada y táctica de guerrillas.	8,0
FURIOUS KARTING	**Analizado** ROX 12	**Género:** Carreras	Sólo ofrece diversión para unas cuantas partidas con nuestros amigos.	6,0
FUZION FRENZY	**Analizado** ROX 02	**Género:** Party Game	A pesar del número de juegos, la mayoría son similares y sólo algunos son divertidos.	5,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	**Analizado** ROX 07	**Género:** Aventura arcade	Los nuevos toques roleros le dan algo de personalidad.	4,0
GENMA ONIMUSHA	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Te gustará si te divierten las aventuras de cortar y trocear que no sean demasiado ambiciosas.	6,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	**Analizado** ROX 10	**Género:** BMX	Desafortunado intento de imitar el estilo del legendario Tony Hawk.	1,5
GUN METAL	**Analizado** ROX 07	**Género:** Acción / Shooter	Adictivo, divertido y espectacular en algunos momentos.	8,0
GUN VALKYRIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Shoot-'em-up	O te gusta o lo odias. A nosotros nos ha gustado y ha captado nuestra atención.	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Buena recreación del mundo de Potter en una consola, pero demasiado fácil.	7,0
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	**Analizado** ROX 09	**Género:** Acción	Gran cantidad de recursos y muchas opciones para volver a jugarlo.	8,1
HULK	**Analizado** ROX 17	**Género:** Acción	Una buena muestra de cómo un cómic puede y debe trasladarse a los videojuegos.	8,0
HUNTER: THE RECKONING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Demasiado muerto viviente, demasiado combate repetitivo.	7,5
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Duro golpe en las esperanzas que teníamos puestas en este título.	5,8
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shooter	Por encima de todo, es un título muy divertido y jugable.	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Te hace sentir como si fueras el propio James Bond.	8,0
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	Un correcto *Tycoon* que se va a convertir en un sueño para los amantes de los dinosaurios.	7,0



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES
Analizado ROX 14**Género:** Acción / Aventura. Uno de los juegos más fieles a una licencia, y uno de los títulos del año.
8,5



F1 2002
Analizado ROX 4
Género: Carreras
Todo lo que un aficionado querría encontrar: gráficos y conducción excelentes.
8,7



FIFA 2002
Analizado ROX 4
Género: Fútbol
EA nos ha sorprendido gratamente con este título, un muy buen juego de fútbol.
9,2

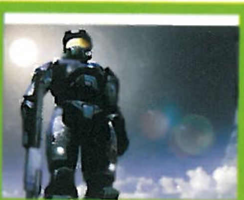
KUNG FU CHAOS	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción/Plataformas	Un divertidísimo juego que mezcla el Kung Fu con el cine.	8,1
LA GRAN EVASIÓN	**Analizado** ROX 19	**Género:** Aventuras	Gran adaptación de esta memorable película, que hará las delicias de todos los aficionados.	7,6
LARGO WINCH	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Aventura gráfica que resultará entretenida a los amantes del género.	6,5
LEGENDS OF WRESTLING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	Aunque muy divertido contra varios jugadores, es un juego básico y tedioso.	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	**Analizado** ROX 13	**Género:** Boxeo	Un gran número de luchadores y un elenco impresionante de técnicas.	7,2
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	**Analizado** ROX 08	**G:** Acción dibujos animados	Cinco minutos de diversión anárquica y desechable pero no mucho más.	6,5
LOS SIMS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	El nuevo motor 3D y los modos de juego otorgan frescura a esta legendaria saga.	7,7
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	**Analizado** ROX 19	**Género:** *Shooter* espacial	Aunque no llega a la calidad de otros *shooters*, sabe entretener gracias a sus grandes dosis de acción.	8,1
MAD DASH RACING	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Carreras frenéticas, divertido sobre todo en el modo multijugador.	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Fútbol/ Estrategia	Si eres un estratega nato y estás harto de los entrenadores actuales del fútbol real.	8,0
MARVEL VS. CAPCOM 2	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat-'em-up	Los límites del combate 2D resultan demasiado obvios.	7,5
MECHASSAULT	**Analizado** ROX 11	**G:** Shoot-'em-up de mechs	Visualmente impacta, aunque en el modo de un jugador se queda corto.	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter	Un buen shooter que recrea el mayor conflicto del siglo pasado.	7,0
METAL DUNGEON	**Analizado** ROX 12	**Género:** RPG	Sin trama ni razón real para hacer limpieza de las mazmorras.	5,0
MICRO MACHINES	**Analizado** ROX 12	**Género:** Conducción	Diversión a raudales gracias a una acción estilo arcade.	6,5
MIDNIGHT CLUB II	**Analizado** ROX 19	**Género:** Carreras	Desafiante y divertido, recomendable para todos los amantes de los juegos de conducción.	7,0



FIFA 2003
Analizado ROX 10
Género: Fútbol
Una mejora sorprendente con respecto a las anteriores versiones de la serie FIFA.
9,4

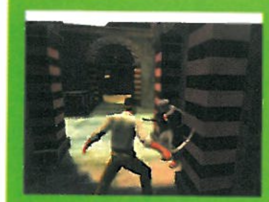


FUTURAMA
Analizado: ROX 18
Género: Plataformas
Imprescindible por su capacidad de divertir sin parar, su elevado nivel técnico y su recreación perfecta del mundo del Futurama 8,5



HALO
Analizado ROX 2
Género: Shooter
En dos palabras: Impresionante. Una verdadera obra maestra.
9,7

MIDTOWN MADNESS 3	**Analizado:** ROX 17	**Género:** Carreras	Aprendes a jugar muy pronto. Otra cosa es ganar, algo que sólo lograrán los expertos en conducción.	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	A medio camino entre la simulación y la acción frenética.	7,0
MINORITY REPORT	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción	Licencia desaprovechada en un *beat'm'up'* mediocre.	5,0
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	**Analizado** ROX 13	**Género:** Beat-'em-up	La saga vuelve por la puerta grande y no decepcionará a nadie.	8,0
MX SUPERFLY	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Muy superior a su predecesor, saca brillo a un título con muchas posibilidades.	7,5
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	**Analizado** ROX 05	**Género:** Motocross	Nos hará disfrutar realizando saltos y piruetas.	6,0
MYST III: EXILE	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Buena oportunidad para hacer algo más que disparar sin ton ni son.	6,8
NBA 2K3	**Analizado** ROX 13	**Género:** Baloncesto	Un título de baloncesto profesional que llega un poco tarde.	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	**Analizado** ROX 04	**Género:** Baloncesto	Un muy buen juego de baloncesto al que se le pueden practicar algunos retoques.	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Baloncesto	Un título que se une a la intensa pugna por el trono del baloncesto mundial.	8,0
NBA LIVE 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Baloncesto	Su potencial entusiasmará a quienes gusten de los juegos deportivos.	7,5
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras	Nueva y buena oportunidad de poner a prueba tus habilidades al volante.	7,5
NEW LEGENDS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Un juego con taras que no tarda en hacerse repetitivo y aburrido.	4,9



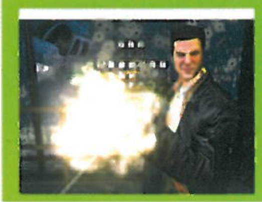
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR
Analizado ROX 14
Género: Acción / Aventura
El mejor juego de Indy desde los tiempos de *Fate of Atlantis*. 8,7



INDYCAR SERIES
Analizado: ROX 18
Género: Carreras
Un simulador rápido, estratégico e inteligente sólo para los más osados.
8,5



JET SET RADIO FUTURE
Analizado ROX 3
Género: Plataformas / Skate
Un plataformas distinto y divertido. Es muy difícil resistirse a su encanto.
8,9



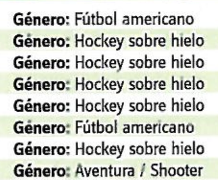
MAX PAYNE
Analizado ROX 4
Género: Acción
Tiene acción, un estilo inconfundible y, por encima de todo, mucha adicción.
8,5



MOTOGP 2
Analizado ROX 16
Género: Carreras
El mejor simulador de conducción del catálogo de Xbox ya sea sobre cuatro ruedas o sobre dos. 9,4



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
Analizado ROX 12
Género: Acción / Aventura
Un *MGS2* mejorado y ampliado para disfrute del personal. 9,2



NFL FEVER 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol americano	Tiene toda la emoción y ninguno de los moratones de la NFL.	8,2
NHL 2002	**Analizado** ROX 03	**Género:** Hockey sobre hielo	Un espléndido título multijugador con pases y disparos que son un primor.	8,2
NHL 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Hockey sobre hielo	Tan rápido, frenético, entretenido y completo como de costumbre.	8,2
NHL HITZ 20-02	**Analizado** ROX 02	**Género:** Hockey sobre hielo	Apuesta por el espectáculo frente al realismo consiguiendo un resultado apetecible y disfrutable.	8,4
NHL HITZ 20-03	**Analizado** ROX 09	**Género:** Hockey sobre hielo	Dotado con una gran profundidad y características originales.	8,4
NFL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Fútbol americano	Un excelente juego de fútbol americano.	7,8
NHL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Hockey sobre hielo	No hay nada mejor para los entusiastas de la simulación del deporte.	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Aventura / Shooter	Puede que la idea central esté bien, pero la ejecución no.	4,2



MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
Analizado ROX 5
Género: Carreras
Unos gráficos de ensueño combinados con un sistema de control perfecto. 9,1



NBA STREET VOL. 2
Analizado ROX 15
Género: Baloncesto
Destinado a convertirse en uno de los mejores títulos de baloncesto en Xbox.
8,7



OTOGI MYTH OF DEMONS
Analizado ROX 19
Género: Acción
Un juego frenético, difícil, espectacular y muy recomendable para los amantes de la acción. 8,5

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	**Analizado** ROX 02	**Género:** Plataformas	Un título divertido, muy bien realizado y con muchos buenos momentos a lo largo de la aventura.	8,0
PIRATAS DEL CARIBE	**Analizado** ROX 20	**Género:** Rol	Un juego libre que te permite hacer todo aquello que tú desees.	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Uno de aventuras que no saca el jugo a una historia interesante.	5,0
PRISONER OF WAR	**Analizado** ROX 07	**Género:** Puzzle / Aventura	Acertada idea empañada por algunos defectillos como el juego de cámaras.	7,7
PRO BEACH SOCCER	**Analizado** ROX 20	**Género:** Voley playa	A pesar de contar con una buena idea, el juego no acaba de funcionar.	4,6
PRO RACE DRIVER	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Un buen juego de coches que tiene un sistema de daños espectacular.	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	**Analizado** ROX 08	**Género:** Tenis	Seguro que Konami hará un juego de tenis como mandan los cánones, pero no es éste.	2.1
QUANTUM REDSHIFT	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras futuristas	Si buscas velocidad, sin duda éste es tu juego.	7,0
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	Fantástico en cuanto a entretenimiento y diversión.	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un divertido plataformas que puede alardear de una factura visual notable.	7,9



PANZER DRAGOON ORTA
Analizado ROX 14
Género: Acción
Nos hemos quedado sin adjetivos para alabar sus excelencias. 8,7

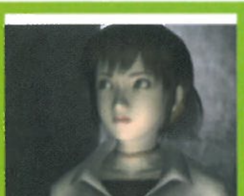


PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS
Analizado ROX 10
Género: Lucha de *mechs*
Acción trepidante respaldada por un modo «Carrera» impresionante. 8,5

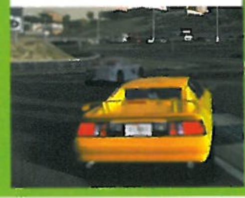


PROJECT GOTHAM RACING
Analizado ROX 2
Género: Conducción
Un juego fantástico que nos recompensa por la rapidez y por el dominio del coche.
8,9

RED CARD	**Analizado** ROX 05	**Género:** Fútbol	Tan sólo hace falta un poco de imaginación para crear algo divertido.	7,8
RED FACTION II	**Analizado** ROX 18	**G:** Acción en primera persona	Un entretenido título, con un excelente modo multijugador que debería contar con Xbox Live.	7,2
ROBOTECH: BATTLECRY	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter de mechs	Ni siquiera los seguidores del manga le sacarán algo de provecho.	6,3
SEGA SOCCER SLAM	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol arcade	Más divertido si puedes jugar con un amigo.	6,8
SHADOW OF MEMORIES	**Analizado** ROX 10	**Género:** Puzzle / Aventura	Interesante muestra de gestión de una línea cronológica.	4,5
SHREK	**Analizado** ROX 04	**Género:** Plataformas	Un juego de plataformas sencillote y poco satisfactorio.	5,0
SHREK SUPER PARTY	**Analizado** ROX 12	**Género:** Party Game	El rostro de Shrek es un triste consuelo por la selección de simples minijuegos.	4,0
SERIOUS SAM	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shooter	Un *shooter* en primera persona diferente a todo lo que hemos visto hasta ahora.	8,0



PROJECT ZERO
Analizado ROX 14
Género: Survival horror
Innovador, agobiante y técnicamente muy cuidado.
8,8



RACING EVOLUZIONE
Analizado ROX 15
Género: Carreras
Un arcade de verdad para los amantes de los juegos de carreras. 9,0



RALLISPORT CHALLENGE
Analizado ROX 2
Género: Carreras
No basta con correr mucho sino que tendrás que ser siempre el primero. 8,5

SLAM TENNIS	**Analizado** ROX 07	**Género:** Tenis	Una muy buena opción a la espera de que *Virtua Tennis* llegue a Xbox.	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	**Analizado** ROX 17	**Género:** Shooter en 1ª persona	El mercenario Mullins en una conversión de pobre aspecto, aunque con buenos momentos.	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Plataformas	Si eres un seguidor del cómic o la película, no quedarás decepcionado.	7,5
SPEED KINGS	**Analizado** ROX 18	**Género:** Carreras	Muy recomendable para todos aquellos a quienes guste disfrutar de un buen juego de carreras.	7,0
SPY HUNTER	**Analizado** ROX 07	**Género:** Conducción / Shoot-'em-up	Una dosis de persecución con tiros del todo superficial y a ratos divertida.	6,7
STAKE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Party Game	Sencillo juego de lucha que saca todo el partido posible al pan nuestro de cada día: el modo multijugador.	6,5
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shoot-'em-up	Muchas horas de diversión y multitud de extras por descubrir.	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un buen juego, incluso para los no amantes del universo Star Wars. Y ése es el mejor elogio para una licencia.	7,7



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR
Analizado ROX 15 **Género:** *Shooter* en primera persona.
Un increíble *shooter* demoledor en su modo para un solo jugador. 9,2



ROCKY
Analizado ROX 9
Género: Boxeo
Increíble y adictivo juego de boxeo.
8,7



SEGA GT 2002
Analizado ROX 10
Género: Conducción
Duración, jugabilidad y ajustada simulación.
8,5



SHENMUE II
Analizado ROX 13
Género: Aventura/RPG
Una experiencia de juego simplemente maravillosa.
8,8



SILENT HILL 2: INNER FEARS
Analizado ROX 9
Género: Survival horror
Una obra maestra que quizás adolezca de un ritmo lento. 8,8



SOUL CALIBUR II
Analizado ROX 20
Género: Lucha
El ejemplo a seguir para todos los futuros juegos de este género.
9,0

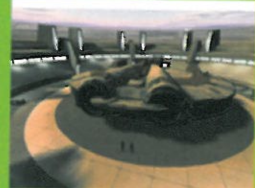
STAR WARS OBI WAN	**Analizado** ROX 02	**Género:** Acción	Buen intento para romper con el tópico de los videojuegos basados en películas.	7,0
STARSKY & HUTCH	**Analizado:** ROX 18	**G:** Acción / Conducción	Si te gustan los arcades de carreras y además te gustan las pelis policíacas, éste es tu juego.	7,0
STATE OF EMERGENCY	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Su control y la inclusión de modos multijugador forman un juego mucho más completo en la versión Xbox.	7,8
STEEL BATTALION	**Analizado** ROX 13	**G:** Shooter de mechs con control.	Excelente simulador de *mechs* que cuenta con un increíble controlador.	8,2
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Una oportunidad desaprovechada que sólo satisfará a los fanáticos del personaje.	4,0
SX SUPERSTAR	**Analizado** ROX 19	**Género:** Carreras	Un juego de carreras muy normalito con sólo unos puntos estéticos sobresalientes.	6,5
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	**Analizado** ROX 16	**Género:** Beat-'em-up	La contundencia de sus golpes, escenarios amplios y modelados de gran calidad forman un juego bastante divertido.	8,0
TAZ: WANTED	**Analizado** ROX 08	**Género:** Plataformas	Para ser un juego basado en unos dibujos animados es poco divertido de jugar.	5,9



SPLASHDOWN
Analizado ROX 8
Género: Carreras
Desarrollo trepidante y curva de dificultad muy ajustada.
8,5



SSX TRICKY
Analizado ROX 8
Género: Snowboarding
La diversión y la jugabilidad son difícilmente superables.
8,9



STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
Analizado ROX 10
Género: Acción / Aventura
Un buen juego de acción en primera persona basado en misiones. 8,5

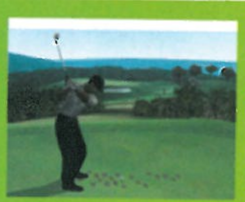
TD OVERDRIVE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Tiene una competencia con posibilidades visuales e interactivas demasiado superiores.	4,0
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	La idea no era mala, pero el resultado deja mucho que desear.	3,1
TETRIS WORLDS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Ninguna versión de *Tetris* ha decepcionado tanto como ésta.	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shoot-'em-up	Pobre explotación de una licencia prometedora.	5,0
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	**Analizado** ROX 10	**Género:** RPG	Buenas cualidades pero extrema dificultad y no traducido al castellano.	7,9
THE SIMPSONS ROAD RAGE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Conducción	Soportable por su simplicidad, voces divertidas y modo de juego con dos jugadores.	5,9
THE THING	**Analizado** ROX 09	**Género:** Survival Horror	Divierte mucho más que otros títulos conceptualmente mejores.	8,0
TIGER WOODS 2004	**Analizado** ROX 20	**Género:** Simulador de golf	No se trata de una secuela, sino de una actualización.	7,4
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	**Analizado** ROX 13	**Género:** Plataformas	Un entretenido y divertido plataformas aunque un poco simple.	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	**Analizado** ROX 12	**G:** Shooter basado en escuadrones	Un gran estreno del género de acción táctica por equipos en Xbox.	8,4



STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
Analizado: ROX 19 **Género:** RPG La prueba viviente de que en occidente se pueden crear RPG asombrosos. 9,5



THE HOUSE OF THE DEAD 3
Analizado ROX 14
Género: Arcade de disparo
Un gran arcade que con una pistola multiplica el factor de diversión por dos. 8,5



TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Analizado ROX 11
Género: Golf
Sitúa el listón muy alto, algo nada extraño viniendo de EA Sports. 8,5

TOTAL IMMERSION RACING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	No saca partido a su idea principal, pero puede resultar entretenido.	5,7
TOUR DE FRANCE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Empañado por el escaso mercado con el que cuenta.	6,7
TOXIC GRIND	**Analizado** ROX 11	**Género:** BMX	No ofrece nada más de lo que ya has visto en otros títulos de BMX.	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Snowboarding	De factura visual impecable, pero ahí termina todo.	6,5
TUROK EVOLUTION	**Analizado** ROX 08	**Género:** Acción / Shooter	Repleto de armas, acción y duración bastante aceptable.	8,0
UFC: TAPOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Beat-'em-up	Brutal unas veces y técnico otras, proporcionará grandes ratos de diversión.	8,2
V-RALLY 3	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Sólo para aquellos que van a introducirse en el mundo de los rallies virtuales.	6,1
VEXX	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un gran plataformas que cumple con todas las expectativas.	8,0



TIMESPLITTERS 2
Analizado ROX 10
Género: Shooter
Un juego en el que encontrar muchas cosas buenas.
9,1



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
Analizado ROX 10
Género: Shooter por equipos. Empieza a demostrar las posibilidades técnicas de Xbox. 9,2



TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Analizado ROX 3
Género: Skateboarding
El más amplio y mejor juego de deportes extremos. 8,8

WHACKED!	**Analizado** ROX 11	**Género:** Party Game	Otro *party-game* que no aporta nada nuevo.	6,0
WORLD RACING	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Una gran licencia, pero le falta velocidad por los cuatro costados.	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	**Analizado:** ROX 18	**Género:** Billar	El mejor juego de billar que podamos encontrar, sin dudarlo ni un momento.	8,2
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	**Analizado** ROX 03	**Género:** Conducción	Un espectáculo gráfico. El juego más divertido dentro del género de «correr y chocar».	8,0
WWE RAW	**Analizado** ROX 10	**Género:** Wrestling	No logra captar la rudeza del deporte en el que se basa.	5,3
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	**Analizado** ROX 12	**Género:** Beat-'em-up	Se podía haber convertido en uno de los referentes de los juegos de lucha.	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Acción	Gran acierto en la recreación del personaje en un entorno interactivo.	6,5



TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Analizado ROX 10
Género: Skateboarding
Sin ninguna duda, el mejor Tony Hawk's Pro Skater hasta el momento. 8,6



UNREAL CHAMPIONSHIP
Analizado ROX 11
Género: Shoot-'em-up
Se esperaba un mayor riesgo e innovación atendiendo a precedentes. 8,5



YAGER
Analizado ROX 14
Género: Combate espacial
Un título con encanto, diseñado con habilidad y al nivel gráfico de Xbox.
8,5

NÚMEROS ATRASADOS

DIRECTORIO DE DEMOS

ROX 1
- Video especial lanzamiento

ROX 2
- Project Gotham Racing
- NHL Hitz 20-02
- Mad Dash Racing
- Fusion Frenzy

ROX 3
- Wreckless
- Amped: Freestyle Snowboarding
- Blood Wake
- Dave Mirra Freestyle BMX 2

ROX 4
- Gun valkyrie
- Oddworld: Munch's Oddysee
- Dead or Alive 3
- Cel Damage

ROX 5
- Jet Set Radio Future
- NBA Inside Drive 2002
- Max Payne
- Dark Summit
- Crash Bandicoot

ROX 6
- Spider-Man: The Movie
- Circus Maximus
- Gun Metal
- Star Wars: Jedi Starfighter

ROX 7
- Conflict: Desert Storm
- Street Hops
- Enclave

ROX 8
- Crazy Taxi 3
- Hunter: The Reckoning
- Taz: Wanted
- Battle Engine Aquila

ROX 9
- Colin McRae Rally 3
- Deathrow
- Rally Fusion
- Chase
- Hitman 2

ROX 10
- Splinter Cell
- Deathrow
- Sega GT 2002
- Chase
- Madden NFL 2003

ROX 11
- Blinx
- ATV 2
- Battle Engine Aquila
- Tigre Woods 2003
- Tom Clancy's Ghost Recon
- Quantum Redshift

ROX 12
- ToeJam & Earl III
- Fireblade
- Reign of Fire
- NBA Inside Drive 2003
- Splashdown
- TransWorld Snowboarding
- Mat Hoffman's Pro BMX 2

ROX 13
- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- Shenmue II
- Panzer Dragoon Orta
- The House of the Dead III
- Lamborghini
- Vexx

ROX 14
- Racing Evoluzione
- MX Superfly
- Pro Race Driver
- Dr Muto
- Panzer Dragoon Orta
- Colin McRae Rally 3
- Spider-Man
- Tom Clancy's Ghost Recon

ROX 15
- Return to Castle Wolfenstein
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Kung Fu Chaos
- MechAssault
- V-Rally 3
- Yager



















CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

C. P. ....Población ....

Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ________________ Caducidad: __ / __

Nombre del titular: ____________ Firma: ________

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8
☐ nº9 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14 ☐ nº15

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.

¿Cuál es tu Curso?

En **CCC** ponemos los Planes de Formación que mejor se adaptan a los perfiles profesionales más demandados.

- Cursos que te preparan para acceder a las **Titulaciones Oficiales**.
- **Materiales didácticos** prácticos constantemente actualizados.
- Un **Tutor Personal** para orientarte en todo lo que necesites.
- Servicio de **Bolsa de Trabajo** gratuito.
- Y la **Garantía CCC de Aprendizaje**: si al terminar el curso no quedas satisfecho te devolvemos el importe total del curso.

ARTES
Diploma Art&Decor (Escuela de Arte y Decoración)
- Decoración
- Tapicería NUEVO
- Fotografía
- Aerografía
- Dibujo
- Guitarra
- Teclado
- Monitor/a de Manualidades

BELLEZA Y MODA
- Peluquería
- Esteticista
- Modista

CULTURA
- Título Oficial Graduado en ESO
- Acceso Universidad mayores de 25 años
- Escritor

IDIOMAS
- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso

PROFESIONES SANITARIAS
- Técn. en Cuidados Aux. de Enfermería
- Auxiliar de Geriatría NUEVO
- Aux. de Jardín de Infancia
- Dietética y Nutrición
- Secretariado Médico NUEVO
- Dirección y Gestión de Centros para la 3ª Edad

MEDICINAS COMPLEMENTARIAS
Diploma EFTC (Escuela de Formación en Terapias Complementarias)
- Monitor de Relajación y Desarrollo Personal NUEVO
- Quiromasajista
- Naturopatía NUEVO
- Herbodietética NUEVO

DEPORTES
- Monitor/a de Aeróbic
- Monitor/a de Fitness

VETERINARIA
- Aux. de Clínica Veterinaria
- Peluquería Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Adiestramiento Canino

HOSTELERIA
- Cocina Profesional
- Camarero - Barman

Tú pones un poco de ilusión y sólo 1 hora al día. Es suficiente.



CONSTRUCCIÓN Y OFICIOS
- Carné Oficial de Instalador Electricista
- Fontanería y Calefacción NUEVO
- Técnico en Construcción de Obras NUEVO
- Mantenimiento de Edificios
- Energía Solar

MECÁNICA, ELECTRÓNICA Y MANTENIMIENTO INDUSTRIAL
- Téc. en Mantenimiento Industrial
- Mecánico de Coches y Motos
- Electrotecnia y Electrónica
- Técnico en Radiocomunicaciones

RIESGOS LABORALES
- Título Oficial de Técnico Intermedio y Superior en Prevención de Riesgos Laborales(Laboris)
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Protección Civil

INMOBILIARIA
Diploma reconocido por AEGAI (Asociación Europea de Gestores Inmobiliarios)
- Gestor Inmobiliario
- Master en Gestión Inmobiliaria NUEVO
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias
- Gestor de Fincas

INFORMÁTICA
- Dominio y Práctica del PC
- Técnico en Ofimática
- Experto en Creatividad y Diseño para Internet

OPOSICIONES
- Justicia (Auxiliares, Agentes y Oficiales)
- Auxiliares de Ayuntamiento
- Aux. de la Administracion del Estado

EMPRESA
Diploma "CESDE", Centro de Estudios Superiores de la Empresa
- Administración de Empresas
- Asesor Laboral
- Asesor Fiscal
- Azafatas de Congresos y RRPP
- Contabilidad
- Secretariado

Equipos de Prácticas · Prácticas Optativas · Preparación para el Título Oficial · Vídeos · Incluye CD Rom



Ya puedes obtener uno de los diplomas mejor considerado por los empresarios: el que avala a las personas que han creído en sí mismas.

Infórmate
902 20 21 22
www.cursosccc.com



64 años de garantías

directa&mente

SOLICITUD DE INFORMACIÓN PREFERENTE

Sí, deseo recibir Gratis y **sin compromiso** información sobre el Curso/s de:



Matricúlate este mes y consigue **gratis** una estupenda **Agenda Electrónica** con pantalla táctil, 32 kb de memoria, alarma, calendario, termómetro, calculadora y conversor de monedas.

Nombre ______ Apellidos ______
Domicilio ______ Bloque ____ N.º ____ Piso ____ Prta. ____
Población ______ Provincia ______ Cód. Postal ______
Teléfono ______ e-mail ______
Fecha de nacimiento ___ / ___ / ___ D. N. I. (opcional) ______

El interesado tiene derecho a conocer, rectificar, cancelar u oponerse al tratamiento de la información que le concierne y, autoriza a que pase a formar parte del fichero de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC), con dirección en calle Orense 20-1º (28020) de Madrid, y sea utilizada para mantener la relación comercial y recibir información y publicidad de productos y servicios de nuestra empresa y de otras relacionadas con los sectores de telecomunicaciones, financiero, ocio, formación, gran consumo, automoción, energía, agua y ONG. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios, o de los de terceros, señale con una X esta casilla ☐ (Ley orgánica 15/1999 de 13 de Diciembre de Protección de Datos).



- CCC fue autorizado por Educación.
- Acreditado por el INEM.
- Miembro de ANCED. (Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.)
- Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA
o llama al 902 20 21 22,
indicando la siguiente referencia: QIY

CLASE MAESTRA



RABIA EN EL ASFALTO



EL IMPRESIONANTE juego de carreras callejeras de Rockstar tiene en vela a media redacción. Curvas endiabladas, tráfico denso y rivales psicóticos se conjuran para que tu experiencia al volante resulte inolvidable. Si quieres seguir el camino que conduce a la gloria, no te pierdas estos trucos para completar todas las carreras de LA y París.

Midnight Club II

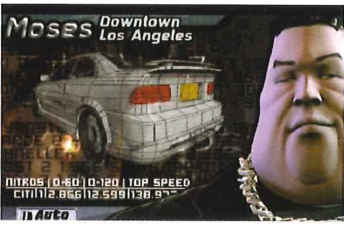
Guía para participantes en el modo «Carrera» de las ciudades de LA y París.

CIUDAD 1 Los Angeles

»«Moses te respetará más si ganas...»

Moses

Carreras 1 y 2: Estas carreras son tan sencillas que se necesita poca estrategia. Conduce con cuidado y Moses será generoso. Gran tipo.



↑ Moses es un tipo rechoncho que, al principio, brinda buenos consejos.



↑ Lo mejor de las carreras de Moses es la preciosidad que da la salida.

Steven

Carrera 1: Tú contra el crono. Gira a la izquierda al pasar por el segundo punto de control y atraviesa la valla para llegar al tercero. Sigue por las vallas más pequeñas hasta que aparezca el punto de control 4. Tras el quinto punto de control, atraviesa la última valla y acelera en la rampa.
Carrera 2: Steven conoce la mejor ruta, así que aprende su recorrido y adelántalo. Tras el último punto de control, puedes acelerar sobre ciertos escalones, en caso necesario.



↑ Segunda carrera de Gina: derriba a los motoristas y la victoria será tuya.

Gina

Carrera 1: Tras el cuarto punto de control, gira a la izquierda y salta desde los escalones. Tras el quinto, gira por la segunda a la izquierda y embólsate el sexto (en la carretera por la que sobresale el camión). Procura utilizar el nitro en la recta. Cruza el paso inferior, recoge el punto 7 y cruza al lado derecho para pasar por el octavo punto de control. Tras el túnel, busca el edificio grande de cristales tintados. Atraviésalo para atajar y sigue la flecha.
Carrera 2: Derriba a los motoristas para colocarte líder. Sigue recto tras el punto de control 3 y verás un callejón con una alambrada. Ataja, gira a la derecha en cuanto salgas y gira por la primera a la izquierda. Utiliza el nitro entre los puntos 9 y 10: es una recta larga ideal para lanzarte a toda pastilla. ¡Que muerdan el polvo!
Carrera 3: Carrera contra el crono. Aprende a hacer de contrapeso con el gatillo izquierdo y la superarás en un decir amén.
Carrera 4: Complicada de ganar. Deberás seguir el mapa y sus flechas (no hay atajos posibles). Procura situarte en cabeza lo antes posible; para ello, sortea el tráfico y aprovecha el menor peso de tu moto.



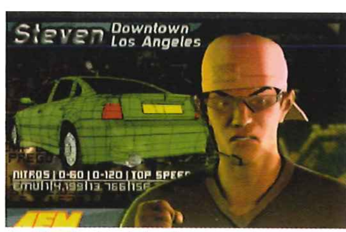
↑ Primera carrera de Maria: Intenta pasar bajo el camión.

Maria

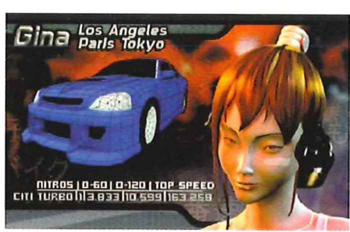
Carrera 1: Utiliza el Emu o, si ya la has conseguido, el 1971 Bestia. Procura aguantar en cabeza de principio a fin. Cuando hayas recorrido unas tres cuartas partes de la carrera (tras bajar por una loma por segunda vez), un camión se te abalanzará. Si calculas bien tu trayectoria, podrás pasar justo por debajo. Sin embargo, y dependiendo de la distancia que os separe, tal vez será mejor que reduzcas y lo dejes pasar. Cuando por fin salgas de la autopista, ten cuidado con el giro cerrado a la izquierda (pulsa el gatillo derecho para no acabar en el desguace). Esquiva la cuba de gasolina que hay antes de la meta porque, de lo contrario, volará por los aires.
Carrera 2: Una carrera sencilla. Sigue la flecha y realiza una buena salida. Tras el cuarto punto de control, busca un atajo por un callejón iluminado marcado con una «P». Emplea el nitro en una recta larga que encontrarás cuando hayas recorrido dos terceras partes de la carrera y abre brecha con el resto de competidores. No pases de largo el atajo por la zona en construcción (deberás cruzar una valla) que hay al final de la carrera.

Angel

Carrera 1: Una carrera difícil en la que puedes recoger los puntos de control en el orden que prefieras. Aprende la ruta de Angel y del otro líder; procura girar a la derecha en el punto 6 y tomar la primera de la izquierda justo después. Gira a la izquierda tras el punto de control 7 y, a continuación, de nuevo a la izquierda. Sigue el mapa para superar el tramo siguiente (la carretera que conduce al punto de control 8 no se ve desde el coche). Ataja por un pequeño aparcamiento/callejón al final. Encontrarás un impulso nitro.
Carrera 2: Debes competir con el papá ricachón de Angel. Emplea el arranque con freno de mano tal y cómo te lo muestre. Utiliza el nitro en cuanto te adentres en el canal vacío para colocarte en cabeza y mantén la posición. No pierdas de vista la flecha y ataja en cuanto tengas oportunidad, poco antes de llegar a la meta.
Carrera 3: Sigue a Angel a lo largo de las tres primeras curvas y, en el segundo puente, pasa delante (tras el punto de control 3). Para lograrlo, gira a la derecha y cruza el aparcamiento/callejón marcado con una «P». Pasa de los escalones desde los que salta Angel; sigue la flecha. Cuando hayas logrado el punto de control para el que debes ejecutar un cambio de sentido muy cerrado (el sexto), emplea un nitro para poner tierra de por medio (enca-



↑ Alguien le debería cantar las cuarenta a este niñato engreído y vacilón.



↑ Gina nos gusta muchísimo y, creemos, que nosotros también le gustamos.



↑ Esta chica es una auténtica bocazas. ¡Haz que se trague su arrogancia!



↑ Un niño pijo, rico y prepotente. ¿No te gustaría hacerle añicos el coche?





↑ Hector es tan terrorífico como parece. No obstante, ¡vaya patillas!



↑ Carrera 3 de Hector: acelera al pasar la escultura y arañarás unos segundos.



↑ Blog es el típico niñato que chirría rueda en los semáforos.

rarás una recta muy larga, así que no puedes fallar). Cruza el primer edificio con cristales ahumados y pasa por el punto de control; atraviesa los cristales tintados de un edificio rosa que hay poco después. Presta atención a tu mapa y a la flecha para mantener el liderato y cruzar el primero por la línea de meta.

Hector

Carrera 1: Pierde de vista a los polis. Conduce hasta la meta de forma irregular pero fluida (ni se te ocurra avanzar en círculos). Seguro que les das esquinazo.
Carrera 2: Cuatro grupos de tres puntos de control que puedes afrontar en el orden que quieras. Avanza en línea recta, gira a la izquierda y pasa por el primer grupo. Sigue la flecha para llegar al siguiente grupo, y así hasta el final. Para hacerte con el último grupo, deberás cruzar un enorme puente de un salto. Emplea un nitro cuando llegues a la recta. Una carrera más fácil de lo que parece.
Carrera 3: Hay un par de atajillos para arañar unos segundos. Tras el tercer punto de control, dirígete a la izquierda, pasa sobre el tramo de césped y cuélate por la derecha de la escultura. Busca una tienda con un cartel en el que se lee «9C». Desde aquí, avanza en diagonal hacia la derecha. Tras el cuarto punto de control, procura girar por la primera a la izquierda. Utiliza un nitro tras el punto 11 para cruzar el túnel subterráneo y llegar a la meta.

Dice

Carrera 1: Utiliza el método de aceleración de la estela para colocarte en cabeza nada más salir. Continúa como puedas antes de ejecutar un trompo cerrado que te conduzca a la autopista. Sigue avanzando. Busca las señales de color naranja que quedan a tu izquierda (bastante más adelante). En este punto debes saltar desde el borde de la autopista y meterte en una zona en construcción. Recoge el punto de control y atraviesa la valla metálica para llegar al siguiente. Tras el tramo en obras, sigue las flechas que conducen a dos puntos de control más. Verás un edificio con los cristales ahumados a la izquierda. Crúzalo y sube por la escalera de cemento que verás nada más salir (no te pases de velocidad si no quieres pegártela). Salta desde la cornisa para recoger el punto de control y sigue las flechas hasta llegar al siguiente. A continuación, gira de inmediato a la derecha, hacia el edificio. Cruzarás una serie de pasos subterráneos y un par de ventanas. ¡No te salgas en los giros! Sigue avanzando por una cornisa y cruza más ventanas. Al final llegarás a un salto gigantesco que te colocará sobre un puente. Este atajo es vital y te permitirá ganar mucho terreno. A continuación, puedes seguir las flechas hasta el final de la carrera (ten cuidado con un viraje a la izquierda muy cerrado que hay nada más salir de la autopista por segunda vez). Cuando hayas recogido los últimos puntos de control en el paso subterráneo sin techo (lugar ideal para emplear nitros), encarámate a la pared empinada y métete por un callejón con un viraje cerrado para hacerte con la victoria.
Carrera 2: Al principio, lo mejor que puedes hacer es seguir al grupo por la segunda curva, saltar desde los escalones y seguir en línea recta hasta cruzar las ventanas. Sigue la flecha hasta el punto de control 1 y da media vuelta para llegar al punto de control que hay al lado de la carretera sinuosa que corre paralela al parque. Guarda el nitro para el final ya que lo necesitarás para impulsarte desde el mamotreto mecánico que hay en la zona de las obras (y que conduce a la meta).



CIUDAD 2 Paris

«Bienvenidos a la ciudad de la luz.»

Blog

Carrera: Para empezar, una fácil. Puedes limitarte a seguir las flechas y el mapa para recoger los puntos de control. Pasa sobre el césped para esquivar el tráfico (el punto de control 5 es un buen ejemplo). Atajá por un paso inferior que cruza un edificio nada más hacerte con el punto de control 8. Conduce a un puente que, a su vez, te lleva a un salto enorme. Utiliza el nitro en la recta final, cerca de la meta.
Carrera 2: La más frenética de la ciudad. Gira a la izquierda nada más pasar por el segundo punto de control y cruza las plazas del aparcamiento. Para saltar desde el puente que hay tras el tercer punto de control, utiliza un nitro. Cuando vayas a por el punto 12, procura hacerlo a la velocidad adecuada para saltar desde el tejado. Encontrarás un atajo vital justo después del punto de control 13; gira a tope para adentrarte por el callejón que conduce al punto 14. Puedes decidirte por dos rutas: ambas cubren una distancia similar; nosotros recomendamos la de la izquierda, que pasa entre los edificios y cruza los aparcamientos. Tras el punto de control 15, llegarás a otro callejón, previo viraje ultracerrado, que sirve de atajo. Por último, tras el punto 20, cruza bajo un pequeño arco y gira a la derecha para embolsarte el punto de control 21.

Julie y Jewel

Carrera 1: Debes seguir tu flecha principal a toda costa y acudir a toda pastilla al punto de control más cercano que te indique. Procura reducir un poco después de cada punto de control siempre y cuando la flecha gire, de forma repentina, hacia una dirección inesperada (un movimiento en falso puede costarte la victoria). Para



↑ Carrera 1 de Dice: las señales de color naranja muestran por dónde debes saltar.



↑ Dice era el sempiterno campeón de LA. Hasta que llegaste tú, claro está.



↑ Carrera 1 de Dice: Si quieres ganar la carrera, deberás atravesar estos edificios. Aunque pueda parecerlo: ¡No estamos bromeando!



↑ Primera carrera de Blog: Lo más divertido es poder volar por los aires.



↑ Segunda carrera de Blog: gira a la izquierda, tras el segundo punto de control.



↑ La extraña pareja. Seguro que la buena de Julie intenta echarte los tejos.


↑ Segunda carrera de Julie y Jewel: Utiliza un nitro para pasar rápido.



↑ A Primo, un auténtico aspirante a gángster, le encantan las mujeres.


↑ Carrera 1 de Primo: Baja por la rampa; encontrarás el punto de control 3.


↑ ...y podrás disfrutar de unas vistas estupendas de París.

empezar, tira por la segunda a la izquierda desde la rotonda. Ten cuidado con el bloqueo en construcción que hay al final del callejón (deberás cruzarlo por el medio para no estamparte). En cuanto llegues a la recta, emplea el nitro. Casi al final, pasa de la rampa que hay antes de la meta; es mejor que cruces la puerta abierta que hay a ras de suelo para ganar.

Carrera 2: El punto de control 3 de esta carrera es una auténtica pesadilla. Tras hacerte con el segundo, toma la calle amplia de la derecha que hay en la primera curva; avanza por una calle pequeña, gira a la izquierda por un callejón y, de inmediato, tira a la izquierda por otro callejón. Recoge el punto de control, sigue recto, gira a la derecha al final y, a continuación, vira de inmediato hacia la izquierda.

Cuando te acerques a las escaleras de una famosa iglesia, emplea el nitro, pero pégate a la derecha para no chocar contra el edificio.

»Primo

Carrera 1: Aquí tienes la mejor ruta para ganar esta carrera. Síguela a pies juntillas y te parecerá pan comido. En primer lugar, continúa recto y gira a la izquierda en el punto de control 2. Gira otra vez a la izquierda (antes de pasar a un puente) y gira por la primera a la derecha para llegar al siguiente puente. Gira a la izquierda para hacerte con el siguiente punto de control y, acto seguido, baja por la rampa que conduce al paseo del río. Sigue por esta ruta hasta el final para recoger diversos puntos de control. No pierdas de vista a tu flecha ya que dos de los primeros puntos están situados fuera del paseo. Además, ten cuidado con la rampa que te haría abandonar el paseo antes de tiempo. Cuando todos los puntos de control posibles obren en tu poder, sube por una rampa que accede a la carretera principal y gira a tope a la izquierda para subir al puente. Muy pronto deberás volver al paseo del río para recoger otro punto de control, de modo que no te pases de largo el viraje. Hazte con él y vuelve a subir por la primera rampa; gira a la izquierda y ataja por un aparcamiento (en un callejón señalizado con una «P») para llegar a la meta.

Carrera 2: Tienes que recoger los puntos de control en el orden adecuado. Sigue siempre a tu flecha (aunque te obligue a realizar repentinos cambios de sentido, o a atravesar una pequeña verja). Alza siempre la mirada para ver a qué altura están situados los puntos de control ya que, en ocasiones, deberás subir a los puentes por las rampas y, esta vez, dejar a un lado el paseo.

»Ian

Carrera 1: Deja atrás al coche rojo en la noria. Hazte con el punto de control 1 y avanza en diagonal hacia la izquierda. Sube por la rampa y atraviesa las ventanas con un salto (así te pondrás en cabeza ya que los rivales suelen pasar bajo los arcos). En cuanto aterrices, dirígete a la derecha y gira por la primera a la izquierda. A continuación, toma la primera de la derecha. Sigue avanzando. Para lograr el cuarto punto de control, ataja por el callejón/aparcamiento que hay más adelante, señalizado con una «P», gira a la derecha y luego otra vez a la derecha. El resto de la carrera no tiene complicaciones, si bien deberás subir por otra rampa que cruza un edificio y cuya localización no resulta fácil. Recomendamos un nitro en cuanto saltes hacia la torre Eiffel. Atención a la media vuelta que hay nada más abandonar la rampa que te hace salir del paseo del río. No pases de largo la arcada por la que puedes atajar. Utiliza un nitro cuando saltes sobre el tejado de cristal para asegurarte la victoria.

Carrera 2: Al principio hay dos atajos. Toma el segundo y avanza en diagonal hacia la derecha para saltar desde la rampa y atravesar las ventanas. Cruza el tejado de cristal en cuanto aterrices y cruza el callejón (pasa de la rampa). Sigue la flecha para pasar sobre los dos puntos de control siguientes. Antes de llegar al tercero tendrás que saltar sobre y desde un barco enorme. Para no darte un chapuzón, utiliza un nitro. Emplea el último nitro que te queda en la recta final que cruza el callejón. Nota: empuja a los rivales siempre que puedas ya que su equilibrio es bastante precario.

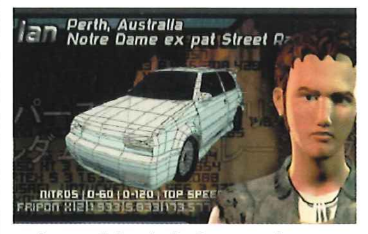
Carrera 3: Una carrera sencilla a más no poder. Para empezar, derriba a los contrincantes de sus motos. Tras el segundo punto de control, puedes tomar un atajo por los dos callejones iluminados marcados con la letra «P». Cuando pases la gasolinera que hay en el paso inferior del paseo del río, vuelve a la carretera principal por la primera rampa. Tras el último punto de control, continúa en la misma dirección antes de atajar por la arcada marcada con una «P», que te conducirá de forma directa a la victoria.

»Stephane

Carrera 1: En esta carrera, el Bryanston V



↑ Carrera 1 de Ian: Emplea un nitro para abandonar el tejado de cristal.



↑ Ian es del país de Oz; para demostrarlo, imita la voz de Shirley Temple.


↑ Carrera 2 de Ian: Utiliza un nitro si quieres sortear una superficie mayor.

WWW.SINFINDEJUEGOS.COM

JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL

top videojuegos

te presentamos el top internacional de juegos para móviles ....

- B-MAN 107159
- M-FUT 111582
- BETRIS 111561
- TAXI 110219
- HOCKEY 111583
- BOXING 107729
- KAMASUTRA 110295
- SPERM 124288
- PREMIO 111663
- BLOQUES 110111
- BOOBS 125067

ENVÍA PJ14 AL 7494

Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com

movilstation

TOP 6 JUEGOS ... o llama al 806 41 69 97

- SPEED DEVILS 1014
- SOLITARIO 1013
- DESAILLY PRO SOCCER 1020
- PRINCE OF PERSIA 1005
- SKATE &SLAM 1012
- SIBERIAN STRIKE 1011

ENVÍA JUEGOS6 SEGUIDO DE UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU JUEGO JAVA AL 7494

Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com

top megajuegos

LAS ULTIMAS NOVEDADES

- XMEN2 cod XMEN
- ITALIANJOB cod JOB
- MOBILERC cod RC
- MCQUAID cod MC
- MOBOWLING cod BOWLING
- TOPGUN cod TOP
- SNOPRO cod SNO
- WILD8BALL cod WILD
- ELDER SCROLLS cod ELDER

envía JUEGO28 un espacio y el código del juego al 7808

fondos

en color para tu movil

envía WAP21 + un espacio y el código de tu fotofondo al 7494

CINE DEPORTES FAMOSAS...

35516 35449 35497 35433 35482

35440 35937 35484 35427 36170 35546 35489 35542 35028 36232 35498

35438 35485 35501 35453 35492 35252 35499 35446 36213 36283 35426

35479 35494 35518 35994 36155 36036 35955 35503 35460 36281 35477

35541 35520 35502 35476 35487 35425 35980 35429 35945 36009 36010

logos y tonos

consíguelos con solo 1 sms

ENVIA LT37 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL AL 7494

O PÍDELOS LLAMANDO AL 806 41 69 98 EJ: LT37 50412 SIEMENS

si no esta el tono que estas buscando envia LT37 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494

21083 09121 21012 16222 09013 09016 06351 21019 09012

01163 50111 03110 30002 27026 01246 03004 29087 02279

30023 03383 06047 03084 27000 18026 03520 20138 03091

TOP TONOS

54391 Son de amores Andy y Lucas
55058 Cara al sol Himno
54353 Papi Chulo El chombo
55011 Himno de Espana Himno
54210 Fiesta pagana Mago de oz
62096 Las tapitas Anuncio Once
62073 Shin Chan Tv
55024 Himno de la Legion Himno
54388 La madre de Jose El canto del loco
68014 Hala Madrid himno
68002 Cant del Barca himno
62023 Simpsons tv
54368 Bye bye David Civera
60570 Bring to life Evanescence
54394 No es lo mismo Alejandro Sanz
62027 Fraggle rock tv
51027 Mission impossible cine

54276 Ni mas ni menos Los Chichos
59608 8 mile Eminem
54387 Loca Malena Gracia
62050 Los Munsters tv
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
62039 Rasca y pica tv
59168 No woman no cry Bob marley
51005 El Exorcista cine
59743 Where is the love Black Eyed Peas
68030 Centenario Real Madrid Himno
60238 Nothing Else Matters Metallica
57005 Tarzan Grito
55059 Asturias Patria querida Himno
68004 Athletic de Bilbao himno
68015 Real Sociedad himno
53237 Universe Chasis
55022 Els segadors Himno

65021 Paquito chocolatero yeye
62098 La cremita Anuncio Once
51021 La Pantera rosa cine
51000 Star wars darth vader cine
51003 El bueno el feo y el malo cine
59045 Tubular bells Mike oldfield
59626 In Da Club 50 Cent
60626 Did my time Korn
60625 Angie Rolling Stones
64109 Magic stick Lil Kim Feat 50 C
53376 Dj Diam's
60624 Dance commander Electric Six
53375 Traffic Dj Tiesto
54397 Hoy Gloria Stefan
53374 Wilderness Jurgen Vries
60623 Innocent eyes Delta Goodrem
60622 I believe in a thing called love The Darkness

tonos polifonicos

o llama al 806 41 69 93

envía TONOS26 un espacio y el código de tu tono al 7494

si no esta el tono que estas buscando envia TONOS26 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494

83890	EL LIBRO	LA OREJA DE VAN GOGH
83889	FABLE	ROBERT MILES
83888	WALKING BY MYSELF	GARY MOORE
83887	INTUITION	JEWEL
83886	CAPRICHOSA	CHAYANNE
83885	NUMB	LINKIN PARK
83884	EL PRINCIPE DE BEL AIR	TELEVISION
83883	FRAGGLE ROCK	TELEVISION
83882	WHATS THIS?	PESADILLA ANTES DE NAVIDAD
83881	WHITE FLAG	DIDO
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83604	LOCA	MALENA GRACIA
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
80025	THE SIMPSONS	THEME
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80001	IN DA CLUB	50 CENT
83228	SAMBA ADAGIO (TAMBORES)	SAFRI DUO
80043	THE TERMINATOR	FILM
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
80096	PULP FICTION	FILM
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
80143	PINK PANTHER	THEME
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEÁ
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80093	EQUADOR	SASH
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
80065	FRIENDS	THEME
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
80014	JAMES BOND	FILM
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
80174	THE X FILES	THEME
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
83580	WEEKEND	SCOOTER
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA DE VAN GOGH
80024	THE MATRIX	FILM
81691	JALEO	RICKY MARTIN
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
80045	WITHOUT ME	EMINEM
80108	BENNY HILL	THEME
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
80406	TAKE ON ME	A-HA
83650	SAINT ANGER	METALLICA

¿quieres conocer a mis amigas?...

envía CHICA19 al 7494



citacity

si deseas conocerlos envía AMOR25 al 7494 o si lo prefieres puedes llamar al 806 52 62 78

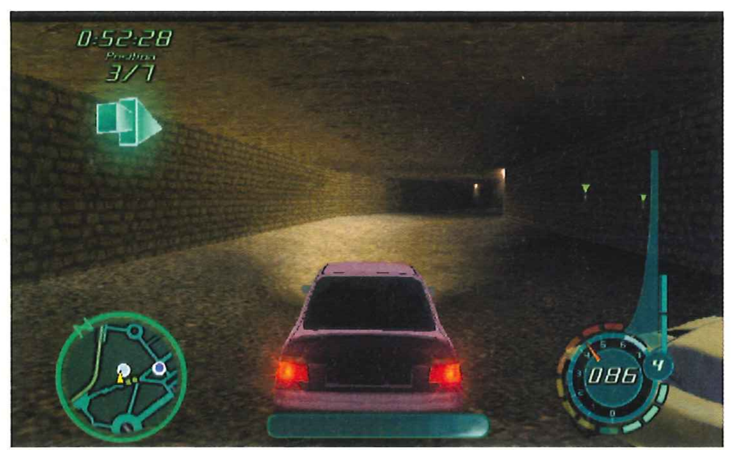
¿QUIERES CONOCER GENTE NUEVA? NOSOTROS TE AYUDAREMOS. MUCHAS PERSONAS CONFÍAN EN NOSOTROS. TODOS ELLOS TE ESTÁN ESPERANDO...

¡ESTES ES SOLO EL TOP! HAY MUCHA MÁS GENTE EN NUESTRA BASE DE DATOS. PREGUNTA EN EL TLFNO. ¡¡¡ESTÁN ESPERÁNDOTE!!!

184766 ANA BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS QUE SEPAN HACERLE REIR.
139270 NATALIA, UNA BUENA CHICA. TE ESPERO.
122227 VANESSA, MORENA, PELO LARGO. BUSCA UN CHICO FUERTE Y SIMPÁTICO.
147482 CHICA GUAPA Y SIMPÁTICA BUSCA UN CHICO RUBIO, ALTO, FUERTE.
150750 EVA, 18 AÑOS. BUSCA CHICOS DE 18 A 20 AÑOS.
165835 CHICA DE 18 AÑOS DE CORDOBA, MORENA, OJOS VERDES, BUSCA CHICOS.
151994 SANDRA, BUSCA SU MEDIA NARANJA.
186132 ANA, 25 AÑOS, BUSCA CHICOS QUE LES GUSTE EL SEXO.
153184 EVA, 30 AÑOS, DE MADRID, LE GUSTARIA HACER AMISTAD CON CHICOS.
158860 CHICA DE SAN FERNANDO, CADIZ, BUSCA CHICO SIMPATICO, GUAPO.
120551 ALBERTO, CHICO MUY MORBOSO, BUSCA CHICAS CALIENTES.
102255 CHICO DE MADRID BUSCA CHICAS DE 23 A 30 AÑOS PARA R. ESPORÁDICAS.
183010 JORDI, 22 AÑOS, DE BARCELONA BUSCA SU MEDIA NARANJA.
179904 MIGUEL, DE VALENCIA, ESTA BUSCANDO A SU PRINCESA.
151807 HOMBRE MADURO BUSCA RELACIONES CON MUJERES SANAS Y FUERTES.

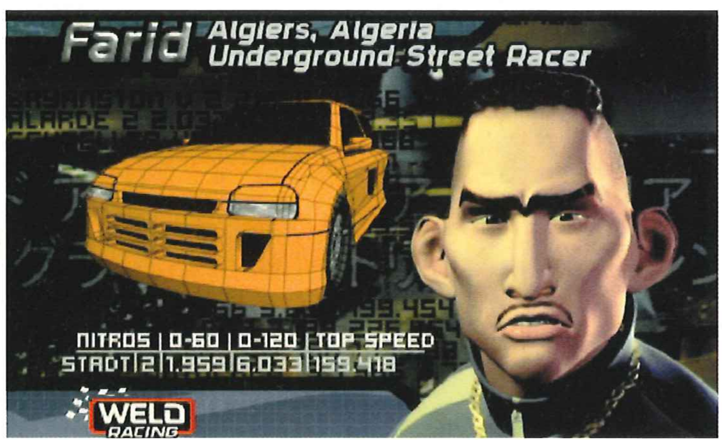
I TIENES ALGUNA SUGERENCIA Y QUIERES VERLA EN EL PRÓXIMO NUMERO>> ENVIA PIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio sms: 0,9 €men. *Precio max/min 906: 1,06 € r.f., 1,357 € r.m. Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla *Los datos obtenidos entrarán en la basede datos para el envio de publicidad. Para arse de baja llame al 902013633 N° LIC. SGAERMV8M/513/09/9019 *Móv. compatibles: MMS>> MOTOROLA A930 E380 E390 T720 T720I V300 V600 NOKIA 3300 3510I 3650 51006100 6220 6610 6800 7210 7250 7250I 7650 8910I N-GAGE PANASONIC GD87 SHARP GX10/ SONYERICSSON> P800 T300 T310 T302 T610 T618 T68 T68I JUEGOSJAVA>> okia 7650 7210 3650 6610 3410 6310I 3510I 8910I 3510 Siemens M50 C55 SL45I Motorola T720 Sharp GX10 . MOVILJUEGOS>> MOTOROLA T720 / NOKIA 3410 3510I 3650 5100 6100 6310I 6610 7210 7250 7650 / SHARP> GX10 / SIEMENS M50, MT50 POLIFÓNICOS>> Motorola C330 C330+ T720 Nokia 3510 3650 6100 6610 6800 7210 650 Panasonic GD 87 GD87 GD96 A400N600 Samsung S100 T100 Sharp GX1 GX10 GX10 Siemens C55 S55 SL55 SonyEricsson P800 T300 POLIÉXITOS MOTOROLA C330 C330+ T720 NOKIA 3510 3650 6100 6610 6800 7210 7650 PANASONIC GD 87 GD87 GD96 SAMSUNG A400 N600 S100 T100 SHARP GX1 GX10 GX10 SIEMENS C55 55 SL55 SONY ERICSSON P800 T300. MEGAJUEGOS NOKIA 3650 7650 7210, 6100 3510I 3410 MOTOROLA T720 SIEMENS S55 SHARP Gx10. Polifónicos y juegos necesitan varios mensajes para su descarga. Logos y tonos necesitan 1 solo mensaje. WWW.SINFINDEJUEGOS.COM o JUEGOS@SINFINDEJUEGOS.COM.




Carrera 2 de Stephane: Un viajecito por las catacumbas.



Stephane: arrogante, detestable y con un corte de pelo repelente.



El gángster argelino Farid prefiere correr bajo tierra para no vérselas con los polis.


Carrera 1 de Farid: Debes pasar por delante de los sex-shops.

va que ni pintado. Los puntos de control (los cuales puedes recoger en el orden que prefieras), están ubicados en las rotondas en pequeños grupos de tres. Procura acudir siempre al montón que tengas más cerca. La mejor forma de dar con la ruta más rápida consiste en pegarse a la estela de Stephane. Sin embargo, procura guardarte un nitro para el final.
Carrera 2: Procura utilizar un nitro en la recta desierta que hay tras el tercer punto de control (eso sí, no te la pegues contra la barricada de la poli). Opta por la ruta de la derecha tras el punto 4 para recoger el quinto. A continuación, gira de inmediato a la derecha, pasa sobre la parrilla dibujada en el suelo y entra en las catacumbas. Tras superar este tramo, lánzate desde el tejado de cristal, sobre el edificio, para llegar al siguiente punto de control (utiliza un nitro; la escena es espectacular). Con este movimiento te situarás en cabeza, y con ventaja. El resto del circuito puedes superarlo sin problemas si sigues el mapa y las flechas.

Farid

Carrera 1: Procura elegir un vehículo que se conduzca bien ya que las catacumbas son estrechas y sinuosas. Cuando salgas al exterior por vez primera, gira a la derecha y atraviesa la puerta de madera marrón para regresar bajo tierra. Sigue la flecha y vuelve a salir para conseguir con el punto de control 3. Sigue adelante, gira a la izquierda y ataja por la derecha tras las sex-shops; cruza la arcada y así no tendrás que meterte en un pequeño laberinto. Tras el cuarto punto de control, tendrás que atravesar otra puerta marrón.

Cuando regreses al exterior por última vez, cruza la iglesia, recoge el punto de control, ejecuta un cambio de sentido y emplea un nitro para lanzarte hacia el barco y, al mismo tiempo, abandonarlo con el mismo impulso. Si sigues nuestro consejo, no tendrás problemas para ganar esta primera carrera.
Carrera 2: Para perder de vista a los polis, propúlsate desde la rampa y atraviesa las ventanas del edificio; a continuación, acelera a tope. Si te vuelven a encontrar, un pilotaje certero conseguirá que les des esquinazo sin mayores problemas (pero no te pases del límite de tiempo). Sube por la colina que hay al lado del Sacré Coeur y ataja directamente hacia el punto de llegada que aparece en tu mapa.
Carrera 3: Aquí deberás enfrentarte a un agente británico que se empecina en llamarte «old boy» (chico viejo). En este circuito la técnica lo es todo, ya que no hay muchos circuitos y «quien sea» es un rival duro de pelar. Deberás atravesar una valla para llegar a la meta pero, aparte de esta incidencia, nuestro consejo es que sigas la flecha y aprendas a dominar el arte de los trompos y los derrapes y a seguir la estela de tu rival. Nota: Si quieres colocarte en cabeza, sube por los escalones, vira hacia la izquierda y cruza la arcada.

Parfait

Carrera 1: Sigue al grupo hasta el punto de control 1 (algunos de tus rivales emplearán nitros, tú sabrás si te apuntas o no). Gira a la derecha y luego a la izquierda para llegar al puente y hacerte con el punto de control 2. A continuación, ataja por el callejón de la derecha señalizado con una «P» que conduce a Notre Dame. Procura pasar por el lado derecho de la catedral para acceder al tercer punto de control. Atraviesa las vallas de hierro, salta hacia el barco y abandónalo con otro salto. Gira a la izquierda para llegar al siguiente punto de control. El resto de la carrera puedes completarlo si sigues la flecha, aunque hay algunos atajos menores por callejones y aparcamientos. Guarda un nitro para salir con un salto de un segundo barco y utiliza el último para salir volando por la colina desde la que se ve la línea de meta a lo lejos.
Carrera 2: Una carrera difícil como pocas por culpa de la potencia de los coches de los rivales y de la congestión del tráfico. Selecciona el Stadt ya que se conduce de perlas contra el tráfico que rueda en sentido contrario. Procura acompañar al grupo durante casi toda la carrera y guarda tus nitros para el final. Sigue a Parfait si quieres ir por la mejor ruta; pégate a ella como una lapa. Cuando llegues al punto de control que hay al lado de la fuente, gira a la derecha y sigue recto (aunque virando un pelín hacia la derecha).

Descubrirás una entrada que conduce al punto de control que hay al lado de la noria. Recógelo, avanza en diagonal hacia la izquierda, recoge el siguiente punto de control (utiliza un nitro si te apetece), dirígete hacia la izquierda y salta hacia el último punto de control. Es duro, pero con un poco de práctica, lo conseguirás.

FIN


Carrera 2 de Parfait: No te separes del grupo. El circuito tiene tela.



Parfait es la actual campeona de la carrera parisina.

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad y debe tener stock.



JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO





SUPER PRECIO

CONTROL PAD 19,95 €

CABLE SCART 17,95 €

LOS MEJORES PACKS

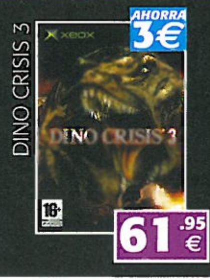


NOVEDADES AL MEJOR PRECIO





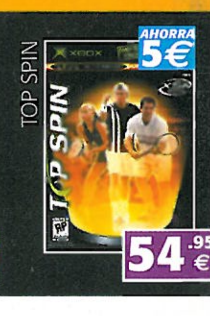












IMPOSIBLE MÁS BARATO













































PROXIMA APERTURA

PONTEVEDRA Vigo Travesia de Vigo s/n C.C. O Troncal

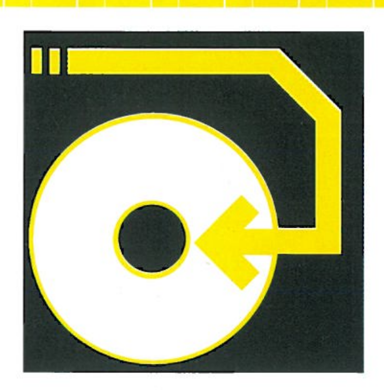
A CORUÑA **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111 **Ferrol** C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ©981 386 480 **Santiago de Compostela** C.C. Área Central, ©981 575 512 • **ÁLAVA** **Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149 • **ALICANTE** **Alicante** • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951 • C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ©965 114 186 **Elche** C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n • C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ©965 709 984 • **ALMERÍA** **Almería** Av. de La Estación, 14 ©950 260 643 • **El Ejido** C.C. El Copo. Local 106 +107 ©950 480 230 • **ASTURIAS** **Gijón** C.C. Los Fresnos, L. B-63 ©985 151 242 **Oviedo** C.C. Los Prados, L. 12 ©985 119 994 • **ÁVILA** **Ávila** C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ©920 219 108 • **BALEARES** **Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573 • C/ Bolsería, 10 ©971 727 663 **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101 **Inca** C/ Pelaires, 10 ©971 883 140 • **BARCELONA** **Barcelona** • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064 • C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310 • C/ Sants, 17 ©932 966 923 • C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ©933 560 880 **Badalona** • C/ Soledad, 12 ©934 644 697 • C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876 **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097 **Hospitalet** C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ©932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838 • C.C. Carrefour ©938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716 • C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781 • **BURGOS** **Burgos** C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ©947 222 717 • **CÁCERES** **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe, 18 ©927 626 365 • **CÁDIZ** **San Fernando** C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ©956 592 528 • **CASTELLÓN** **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053 • **CIUDAD REAL** **Ciudad Real** C.C. El Parque-Eroski ©926 227 354 • **CÓRDOBA** **Córdoba** C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076 • C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n • **CUENCA** **Cuenca** C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ©969 225 031 • **GIRONA** **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729 **Figueres** C/ Morería, 10 ©972 675 256 • **GRANADA** **Granada** C/ Recogidas, 39 ©958 266 954 **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434 • **GUIPUZCOA** **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ©943 445 660 - **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293 • **HUELVA** **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630 • **JAÉN** **Jaén** Pasaje Maza, 7 ©953 258 210 • **LA RIOJA** **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833 • **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA** **Las Palmas** • C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ©928 418 218 • Pº de Chil, 309 ©928 265 040 • C.C. 7 Palmas, L. 208 ©928 419 948 • C.C. El Muelle ©928 265 416 **Fuerteventura** C.C. Atlántico. ©928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701 **Vecindario** C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ©928 792 850 • **LEÓN** **León** Av. República Argentina, 25 ©987 219 084 • **MADRID** **Madrid** • C/ Preciados, 34 ©917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225 • C.C. La Vaguada. L. T-038 ©913 782 222 • C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882 **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ©918 802 692 **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387 **Alcorcón** C.C. 3 Aguas (Carlos III), L. 158 ©916 194 424 **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538 **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, L. 25 ©916 374 703 **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ©916 171 115 **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ©917 990 165 **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, L. 53 ©916 562 411 **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ©918 492 379 • **MÁLAGA** **Málaga** C/ Almansa, 14 ©952 615 292 **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800 **Vélez-Málaga** C.C. El Ingenio. L- B-45. ©952 541 178 • **MURCIA** **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704 **Cartagena** C/ Alameda de S. Antón, 20 ©968 321 340 • **NAVARRA** **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806 • **PALENCIA** **Palencia** C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ©979 730 464 • **PONTEVEDRA** **Pontevedra** C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ©986 853 624 **Vigo** C/ Elduayen, 8 ©986 432 682 • **SALAMANCA** **Salamanca** C/ Toro, 84 ©923 261 681 • **SANTA CRUZ DE TENERIFE** **Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083 **Tenerife** C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n. • **SEVILLA** **Sevilla** • C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223 • C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604 • **TARRAGONA** **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ©977 252 945 - **TOLEDO** **Toledo** C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035 • **VALENCIA** **Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237 C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619 **Aldaia** C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ©961 920 002 **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665 • **VALLADOLID** **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828 • **VIZCAYA** **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473 **Barakaldo** C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ©944 970 220 • **ZARAGOZA** **Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ©976 218 271 **Zaragoza** C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ©976 312 988.

pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos
Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de noviembre



EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



↑ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

DINO CRISIS 3



LA ESPERADÍSIMA tercera entrega de *Dino Crisis* hace su aparición en la escena de Xbox. Y lo hace a lo grande con un juego cuidado hasta el más mínimo detalle y con todos los ingredientes de acción, tensión y terror que han catapultado a la saga de Capcom a los lugares más altos dentro del género del *survival horror*.

En esta ocasión, los dinosaurios mutantes se harán los amos del espacio, en un argumento y escenario (una gran nave espacial) que recuerda poderosamente a cualquiera de las entregas de *Alien*.

Si has jugado a alguno de los dos *Dino Crisis* anteriores, ya sabes lo que puedes esperar: tras hacerte con las funciones del controlador, te encontrarás en un territorio muy, muy familiar, con el ya conocido sistema de menús e inventario, una historia absorbente repleta de puzzles, y unos gráficos de infarto que demuestran la gran superioridad técnica de nuestra máquina. Ah, y no nos olvidemos de las trepidantes secuencias cinemáticas, que son ya toda una marca de la casa.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER/VISTA**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**PRIMERA PERSONA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**SIN USO**
BOTÓN A	**INSPECCIONAR/ACTIVAR**
BOTÓN B	**SALTAR/CANCELAR**
BOTÓN X	**FUEGO**
BOTÓN Y	**WASP**
GATILLO IZQUIERDO	**BLOQUEAR DIRECCIÓN**
GATILLO DERECHO	**IMPULSORES**
BOTÓN BLANCO	**ESTADO**
BOTÓN NEGRO	**MAPA**

RAINBOW SIX 3



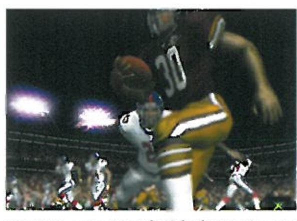
LOS CREADORES de *Splinter Cell* demuestran su familiaridad con el «universo Clancy» con la tercera entrega de *Rainbow Six*, el aclamado juego de acción táctica por equipo.

En esta ocasión, Ubi Soft y Red Storm exprimen la franquicia en un juego táctico y complejo en el que tendrás que utilizar todas las funciones del mando y dar lo máximo de ti si quieres tener una buena oportunidad de superar sus delicadas misiones.

La tecnología del motor gráfico de *Rainbow Six 3* bebe de las fuentes de *Splinter Cell*, aunque mejoradas en cuanto a definición y espectacularidad. Y aunque en la demo no los tengamos disponibles, el juego no estaría completo sin las opciones de juego en Red e Internet, que contemplan el uso del comunicador para dar las órdenes a tu equipo. Por si fuera poco, el argumento está a la altura de la mejor de las novelas, por lo que no te será difícil verte en tu papel de jefe de un equipo antiterrorista de elite.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**VISTA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**PUERTA DE FLUIDO/OJEAR**
BOTÓN A	**ACCIÓN**
BOTÓN B	**VISIÓN TÉRMICA**
BOTÓN X	**RECARGA**
BOTÓN Y	**VISIÓN NOCTURNA**
GATILLO IZQUIERDO	**CAMBIO DE ARMA RÁPIDO**
GATILLO DERECHO	**FUEGO/USAR ARMA**
BOTÓN BLANCO	**ZULÚ**
BOTÓN NEGRO	**RETENER EQUIPO**

NFL FEVER 2004



POCO A POCO, el fútbol americano se va haciendo un hueco en las parrillas de programación de nuestras televisiones y en las preferencias de los aficionados al deporte, gracias principalmente a su gran espectacularidad y a sus cualidades tácticas.

El mundo de los videojuegos ha venido tocando este deporte con bastante acierto, y la división de juegos de Microsoft no quería ser menos. *NFL Fever 2004* demuestra que no todo está dicho en lo que a juegos de fútbol americano se refiere.

Como en el deporte original, el juego es fácil de jugar, pero difícil de dominar. Son muchas las opciones tácticas que tendremos a nuestra disposición, tanto en defensa como en ataque, y tendremos que empaparnos mucho de fútbol americano si queremos disfrutar a tope de las fantásticas animaciones y espectaculares movimientos tácticos que nos regala *NFL Fever 2004*. Si perseveramos lo suficiente, podremos saborear en primera persona toda la emoción de uno de los deportes más seguidos de Norteamérica.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**ALTERNAR JUGADORES**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**ALTERNAR JUGADORES**
BOTÓN A	**RECEPTOR A/SPRINT**
BOTÓN B	**RECEPTOR B/GIRO/MOVER LÍNEA**
BOTÓN X	**CAMBIAR/CARGA/AJUSTE DEFENSA**
BOTÓN Y	**SALTO/AGARRÓN/NIVEL DE FATIGA**
GATILLO IZQUIERDO	**ROMPER/GIRO IZQUIERDA**
GATILLO DERECHO	**PASE/GIRO DERECHA**
BOTÓN BLANCO	**CARRERA/LATERAL**
BOTÓN NEGRO	**AMAGO**



USES BINK VIDEO TECHNOLOGY. COPYRIGHT (C) 1997-2002 BY RAD GAME TOOLS, INC



ROLLING



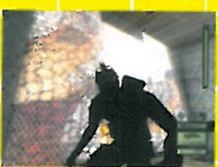
LOS PATINES pueden llegar a ser tanto o más espectaculares que las tablas de *skate*. Y si no que se lo pregunten a los protagonistas de esta demo, capaces de realizar las más espectaculares acrobacias... y también de las más dolorosas caídas, que siempre están ahí.

Efectivamente, *Rolling* puede ser catalogado como el «*Tony Hawks* en patines»; y es que menos *skateboards*, reúne los rasgos más característicos del género, incluyendo una poderosa y radical banda sonora con unos temas excelentes y una jugabilidad fuera de duda.

La demo nos permite saborear uno de los bien dibujados escenarios del juego y tres de los numerosos patinadores que podremos desbloquear a lo largo del juego. Además, podremos constatar en primera persona la gran variedad de retos que los creadores de *Rolling* han maquinado para que no podamos aburrirnos ni un solo segundo. Así, tendremos que deslizarnos sobre delgadas barras, realizar saltos para las cámaras, imitar los movimientos de uno de nuestros colegas y dominar movimientos, para lo cual deberemos realizarlos hasta 50 veces de forma correcta.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	SIN USO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	DESPLAZAMIENTO
BOTÓN A	SALTO
BOTÓN B	ACELERAR
BOTÓN X	AGARRARSE
BOTÓN Y	DESLIZAR
GATILLO IZQUIERDO	ROTAR
GATILLO DERECHO	ROTAR EN EL AIRE
BOTÓN BLANCO	CAMBIO ORIENTACIÓN
BOTÓN NEGRO	CAMBIO ORIENTACIÓN

SPLINTER CELL: KOLA CELL



SI HA HABIDO un juego insignia para Xbox durante el último año, ese ha sido sin duda *Splinter Cell*. Hace unos meses, Ubi Soft publicó el primer nivel descargable para el juego a través de *Xbox Live*; ahora te lo ofrecemos en exclusiva en el DVD de este mes.

Para disfrutar de este fabuloso nuevo escenario es necesario que tengas el juego original y que lo hayas ejecutado al menos una vez en tu consola. El instalador detectará el juego y grabará el nivel adicional dentro del disco duro para que esté siempre accesible desde el menú de carga.

El argumento retoma la trama original con uno de los personajes secundarios, Phillip Masse, el sádico experto en seguridad informática. Tu misión como Sam Fisher será la de infiltrarte en su nueva guarida, un almacén secreto, y robar ciertos archivos del ordenador personal de Masse. Ten en cuenta que no podrás eliminar al informático hasta que no tengas los documentos en tu poder, o tu misión habrá finalizado.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	CÁMARA
CRUCETA DE DIRECCIÓN	VISIÓN NOCTURNA/TÉRMICA
BOTÓN A	ACCIÓN
BOTÓN B	AGACHARSE
BOTÓN X	APUNTAR
BOTÓN Y	SALTO
GATILLO IZQUIERDO	DISPARO SECUNDARIO
GATILLO DERECHO	DISPARO PRIMARIO
BOTÓN BLANCO	CONTRA LA PARED
BOTÓN NEGRO	INVENTARIO RÁPIDO

TIGER WOODS PGA TOUR 2004



TENEMOS nada menos que cuatro hoyos disponibles en cuatro diferentes escenarios, a cual mejor recreado, en los que probar nuestra habilidad con los palos. Y no será nada fácil ya que cada uno de los hoyos plantea nuevos, interesantes y difíciles retos que nos harán muy complicada la tarea de permanecer bajo par.

Aunque en el juego podremos disfrutar al completo de hasta 7 recorridos y 15 jugadores reales de la PGA, en la demo sólo contaremos con la ayuda de nuestro amigo Tiger y de una atractiva fémina, además de poder jugar a personalizar el aspecto de un hipotético golfista y competir contra un oponente en una difícil pista.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	GOLPEAR BOLA
PALANCA ANALÓGICA DER.	GOLPEAR BOLA
CRUCETA DE DIRECCIÓN	DIRECCIÓN GOLPE
BOTÓN A	ELEVAR VISTA
BOTÓN B	ZOOM HOYO
BOTÓN X	CAMBIAR PALO
BOTÓN Y	CADDY
GATILLO IZQUIERDO	CAMBIAR PALO
GATILLO DERECHO	CAMBIAR PALO
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

LAS MEJORES GUÍAS DE ESTRATEGIA

DESEO RECIBIR LOS SIGUIENTES EJEMPLARES: ☐ TUROK ☐ SPLINTER

GUÍA OFICIAL DE PRIMA — Estrategias y trucos para Turok Evolution — XBOX™ · Nintendo GameCube™ · PlayStation2® — 6,50 €

GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL DE PRIMA — Tom Clancy's Splinter Cell — Xbox, PS2 & PC — 7 €

DATOS PERSONALES:
Nombre y apellidos:
Dirección
C. P. Población
Provincia Tel.

FORMA DE PAGO: Precio de portada más gastos de envío 2,70 €
☐ Contra reembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)
Nº
Nombre del titular: Caducidad: /
Firma:

REMÍTANOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:
MC EDICIONES · Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona

VOODOO VINCE

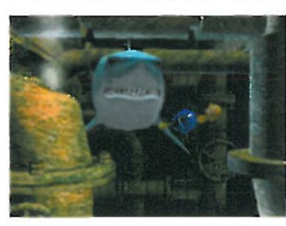


LA PRINCIPAL baza de este juego no son sus excepcionales gráficos, ni su elevada adicción, ni su cuidada música, ni su diseño de niveles, todos ellos apartados sobresalientes y merecedores de ser destacados por sí mismos... no, el principal atractivo de *Voodoo Vince* es su desternillante sentido del humor y su elevada originalidad. De hecho, no existe nada parecido a *Voodoo Vince* que nosotros conozcamos, incluyendo el propio Voodoo Vince, un estrambótico aunque simpático muñeco vudú animado.

Utilizando un arsenal de hasta 25 ataques vudú, nuestro protagonista será capaz de vencer a los numerosos obstáculos que se interpondrán en su camino. De hecho, todo daño que se le haga a Voodoo Vince se transferirá de igual forma a sus enemigos. Por ejemplo, si vemos una guillotina, podemos utilizarla para partirnos en dos, y de esa forma partir en pedacitos a nuestros oponentes. Todo un ejercicio de buen humor que nos hará esbozar más de una sonrisa.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	ROTAR CÁMARA
CRUCETA DE DIRECCIÓN	SIN USO
BOTÓN A	SALTO
BOTÓN B	GOLPE DE GIRO
BOTÓN X	GOLPEAR/ACCIÓN
BOTÓN Y	COGER/SOLTAR
GATILLO IZQUIERDO	FLOTAR/VUDÚ
GATILLO DERECHO	CENTRAR CÁMARA/VUDÚ
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	PRIMERA PERSONA

FINDING NEMO



LA NUEVA aventura acuática de Pixar (ya sabes, los creadores de *Toy Story* y *Monsters Inc.*) ya tiene versión Xbox gracias a THQ y Disney Interactive.

Como sucede con todos los productos de la casa, no esperes escenas violentas de este título, sino más bien gráficos bien ejecutados y fieles a la película, numerosas pruebas de habilidad y un ajustado nivel de dificultad apto para pequeños y mayores.

La demo nos permite jugar las primeras fases de *Finding Nemo*, un variado recorrido submarino en el que deberemos ser hábiles con las aletas y rápidos con los reflejos. En la versión completa del juego nos pondremos en la piel de los tres protagonistas de la película y podremos interactuar con personajes tan peculiares y divertidos como Bruce o Crush, a la vez que disfrutamos de 15 completos niveles y numerosos mini-juegos; estos mini-retos se irán desbloqueando a lo largo de nuestras aventuras y todo con un sólo fin: ayuda a Nemo a reunirse con su padre.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	SIN USO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	MOVER
BOTÓN A	ACELERAR
BOTÓN B	SIN USO
BOTÓN X	ACCIÓN
BOTÓN Y	SIN USO
GATILLO IZQUIERDO	SIN USO
GATILLO DERECHO	SIN USO
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

FREEDOM FIGHTERS



LOS SOVIÉTICOS han ocupado Estados Unidos, y Nueva York se haya bajo la ley marcial. Como avatar de la libertad, debes luchar contra los pérfidos rusos y liberar la gran manzana de su dominio.

Tal es el post-apocalíptico futuro cercano de guerra fría (o, más bien, caliente) que plantea un juego de acción pura y dura en que la velocidad de reacción prima sobre la estrategia. Váis a tener que ser muy rápidos.

La demo te pondrá al mando de tres luchadores más a los que podremos dar diferentes órdenes de combate, aunque lo más importante será tomar las posiciones estratégicas del enemigo como ametralladoras o puestos elevados y/o a cubierto. Así, a nivel estratégico, el juego queda lejos de las complejidades de títulos como *Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder* o *Conflict Desert Storm 2*, por citar dos lanzamientos recientes, primando la inmediatez sobre la táctica pero sin sacrificar un ápice de la diversión y adicción que caracterizan a todo un juegazo para Xbox de última generación.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER/APUNTAR
PALANCA ANALÓGICA DER.	MIRAR/INVENTARIO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	INVENTARIO
BOTÓN A	ACCIÓN
BOTÓN B	DEFENDER
BOTÓN X	SEGUIR
BOTÓN Y	ATACAR
GATILLO IZQUIERDO	SALTAR
GATILLO DERECHO	DISPARAR
BOTÓN BLANCO	ATAQUE CUERPO A CUERPO
BOTÓN NEGRO	GACHARSE

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox

XBOX — DISCO DE DEMOS JUGABLES — DISCO Nº 21 — DINO CRISIS 3 — MC

» THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING
» COLIN MCRAE RALLY 04
» URBAN FREESTYLE SOCCER
» FIFA FOOTBALL 2004
» MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

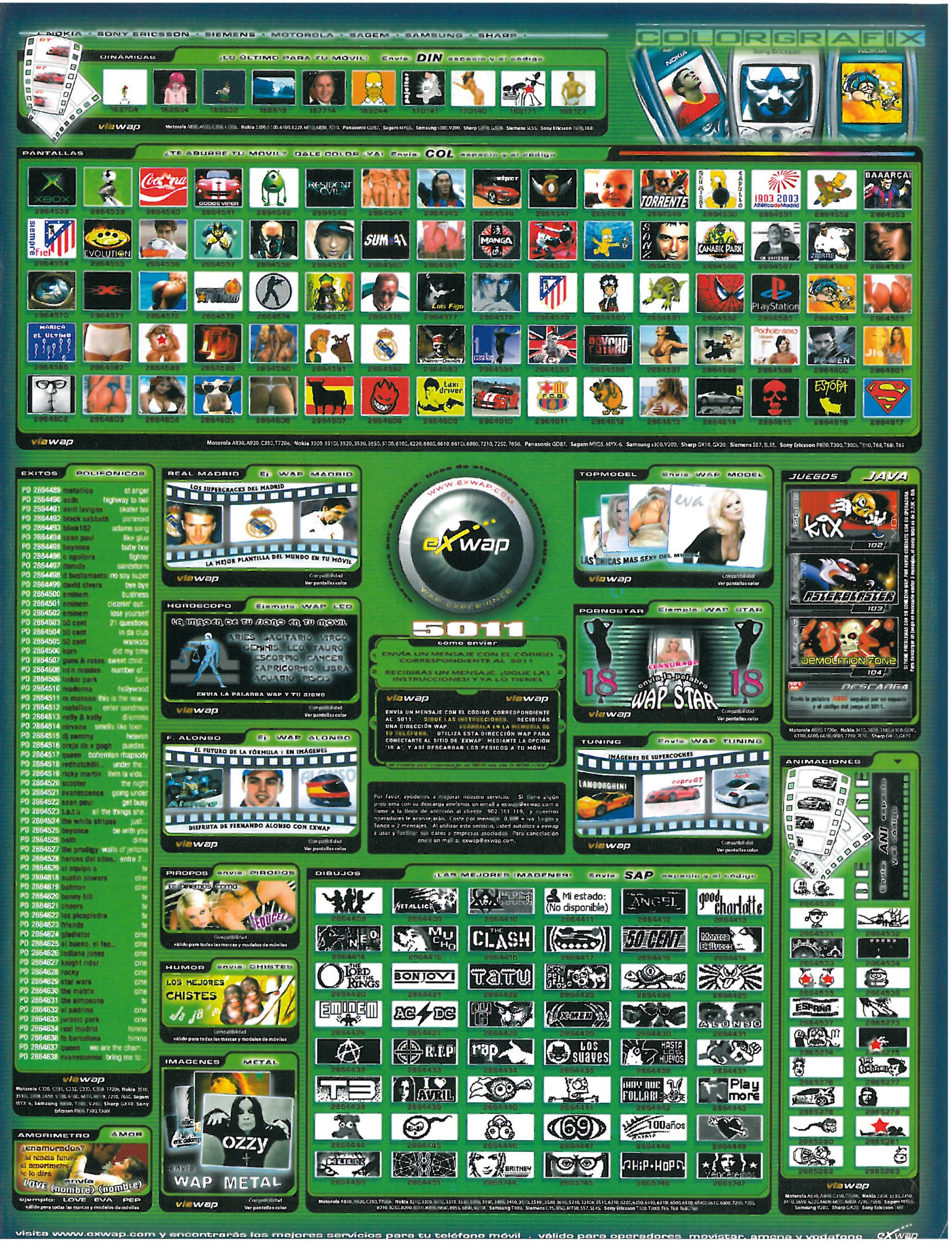
Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

BINK USES BINK VIDEO TECHNOLOGY. COPYRIGHT (C) 1997-2002 BY RAD GAME TOOLS, INC



NOKIA · SONY ERICSSON · SIEMENS · MOTOROLA · SAGEM · SAMSUNG · SHARP
COLORGRAFIX
DINÁMICAS
¡LO ÚLTIMO PARA TU MÓVIL! Envía DIN espacio y el código
PANTALLAS
¿TE ABURRE TU MÓVIL? DALE COLOR ¡YA! Envía COL espacio y el código
EXITOS POLIFÓNICOS
PO 2864489 metallica st anger
PO 2864490 acdc highway to hell
PO 2864491 avril lavigne skater boi
PO 2864492 black sabbath paranoid
PO 2864493 blink182 adams song
PO 2864494 sean paul like glue
PO 2864495 beyonce baby boy
PO 2864496 c aguilera fighter
PO 2864497 darude sandstorm
PO 2864498 d bustamante no soy super
PO 2864499 david civera bye bye
PO 2864500 eminem business
PO 2864501 eminem cleanin' out...
PO 2864502 eminem lose yourself
PO 2864503 50 cent 21 questions
PO 2864504 50 cent in da club
PO 2864505 50 cent wanksta
PO 2864506 korn did my time
PO 2864507 guns & roses sweet child...
PO 2864508 iron maiden number of...
PO 2864509 linkin park faint
PO 2864510 madonna hollywood
PO 2864511 m manson this is the new...
PO 2864512 metallica enter sandman
PO 2864513 nelly & kelly dilemma
PO 2864514 nirvana smells like teen...
PO 2864515 dj sammy heaven
PO 2864516 oreja de v gogh puedes...
PO 2864517 queen bohemian rhapsody
PO 2864518 redhotchilli... under the...
PO 2864519 ricky martin livin la vida...
PO 2864520 scooter the night
PO 2864521 evanescence going under
PO 2864522 sean paul get busy
PO 2864523 t.a.t.u all the things she...
PO 2864524 the white stripes just...
PO 2864525 beyonce be with you
PO 2864526 beth dime
PO 2864527 the prodigy walls of jericho
PO 2864528 heroes del silen... entre 2...
PO 2864529 el equipo a tv
PO 2864618 austin powers cine
PO 2864619 batman cine
PO 2864620 benny hill tv
PO 2864621 cheers tv
PO 2864622 los picapiedra tv
PO 2864623 friends tv
PO 2864624 gladiator cine
PO 2864625 el bueno, el feo... cine
PO 2864626 indiana jones cine
PO 2864627 knight rider cine
PO 2864628 rocky cine
PO 2864629 star wars cine
PO 2864630 the matrix cine
PO 2864631 the simpsons tv
PO 2864632 el padrino cine
PO 2864633 jurasic park cine
PO 2864634 real madrid himno
PO 2864636 fc barcelona himno
PO 2864637 queen we are the cham...
PO 2864638 evanescence bring me to...
viawap
REAL MADRID En WAP MADRID
LOS SUPERCRACKS DEL MADRID
LA MEJOR PLANTILLA DEL MUNDO EN TU MÓVIL
HOROSCOPO Ejemplo: WAP LEO
LA IMAGEN DE TU SIGNO EN TU MÓVIL
ARIES SAGITARIO VIRGO GEMINIS LEO TAURO ESCORPIO CANCER CAPRICORNIO LIBRA ACUARIO PISCIS
ENVÍA LA PALABRA WAP Y TU SIGNO
F. ALONSO En WAP ALONSO
EL FUTURO DE LA FÓRMULA 1 EN IMÁGENES
DISFRUTA DE FERNANDO ALONSO CON EXWAP
WWW.EXWAP.COM
exwap
WAP EXPERIENCE
5011
como enviar
1 ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011
2 RECIBIRÁS UN MENSAJE. ¡SIGUE LAS INSTRUCCIONES! Y YA LO TIENES
viawap
ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011. SIGUE LAS INSTRUCCIONES. RECIBIRÁS UNA DIRECCIÓN WAP. GUÁRDALA EN LA MEMORIA DE TU TELÉFONO. UTILIZA ESTA DIRECCIÓN WAP PARA CONECTARTE AL SITIO DE 'EXWAP' MEDIANTE LA OPCIÓN 'IR A'. Y ASÍ DESCARGAR LOS PEDIDOS A TU MÓVIL.
Por favor, ayúdenos a mejorar nuestro servicio. Si tiene algún problema con su descarga envíenos un email a exwap@exwap.com o llame a la línea de atención al cliente 902 361 119, y nuestros operadores le aconsejarán. Coste por mensaje 0,90€ + iva. Logos y Tonos = 2 mensajes. Al utilizar este servicio, usted autoriza a exwap a usar y facilitar sus datos a empresas asociadas. Para cancelación envíe un mail a: exwap@exwap.com.
TOPMODEL Envía WAP MODEL
LAS CHICAS MAS SEXY DEL MUNDO
PORNOSTAR Ejemplo: WAP STAR
18
envía la palabra WAP STAR
TUNING Envía WAP TUNING
IMÁGENES DE SUPERCOCHES
JUEGOS JAVA
KIX 102
ASTERBLASTER 103
DEMOLITION ZONE 104
DESCARGA
ANIMACIONES
Envía ANI espacio y el código
PIROPOS envía PIROPOS
HUMOR envía CHISTES
LOS MEJORES CHISTES
válido para todas las marcas y modelos de móviles
IMAGENES METAL
ozzy
envía WAP METAL
DIBUJOS
¡LAS MEJORES IMÁGENES! Envía SAP espacio y el código
Mi estado: (No disponible)
AMORIMETRO AMOR
¿enamorados? si tendrás futuro el amorímetro te lo dirá
envía LOVE (nombre) (nombre)
ejemplo: LOVE EVA PEP
válido para todas las marcas y modelos de móviles
visita www.exwap.com y encontrarás los mejores servicios para tu teléfono móvil . válido para operadores movistar, amena y vodafone
exwap





EL GRAN RETO

El Gran Reto de este mes viene de la mano de la demo de *Rainbow Six 3*, el nuevo desafío para los amantes de los *shooters* tácticos. El reto que os proponemos es muy sencillo: sólo tenéis que completar el nivel -en modo fácil- que incluye la demo con el mayor número de enemigos eliminados y la mayor precisión posible (para que os hagáis una idea, nosotros hemos conseguido una marca de 44 muertes con un 60% de precisión). En caso de empate a enemigos eliminados, el porcentaje de precisión determinará quién es el ganador.

Si consigues una buena marca, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu registro, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de una marca.

¿Los premios? Las cinco mejores marcas recibidas recibirán como premio un juego *Rainbow Six 3* en edición limitada, que incluye un micrófono Thrusmaster. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 10 de diciembre (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 23 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de enero.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Concurso Reto *Rainbow Six 3*
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es





GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *Rainbow Six 3*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de noviembre. Los ganadores saldrán publicados en el número 23 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (enero).

Nombre:....................

Apellidos:....................

Dirección: ....

Localidad: ....

Provincia: ....

C.P.: ....

Tiempo: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GRAN RETO: OTOGI

Javier Alonso González (Madrid)	0:00:48
Tiago Cordeiro (Huelva)	0:00:51
Alberto Pastor Irles (Alicante)	0:00:54



FE DE ERRATAS

»El mes pasado olvidamos publicar los nombres de dos de los ganadores del **Reto de *Brute Force*.** Estos son sus nombres:

Angel Sanchís Palao (Murcia)
Victor Ponce Navarro (Pamplona)



TRUCOS

»STARSKY & HUTCH



Este juego posee un código maestro que una vez activado te da acceso a todos los bonus. Introduce la palabra VADKRAM y a disfrutar...

Haz realidad tus aspiraciones

ARTES
- Decorador e Interiorista
- Dibujo y Pintura
- Manualidades
- Escaparatista
- Fotógrafo Amateur
- Fotógrafo Profesional
- Guitarra
- Jardinería

INFORMÁTICA
- Acceso a la Informática
- Experto en Ofimática
- Internet
- Diseño de Páginas Web

ACCESOS
- Graduado en ESO
- Acceso Universidad para mayores de 25 años
- Acceso a Ciclos Formativos de Grado Medio

HUMANIDADES
- Puericultura
- Puericultura y Educación
- Infantil
- Educación Infantil
- Psicología
- Técnicas para Memorizar y Recordar

IDIOMAS
- Inglés
- Alemán
- Francés

SANITARIA
- Masajista
- Preparador Físico
- Auxiliar de Geriatría
- Dietética y Nutrición Geriátrica
- Auxiliar de Farmacia
- Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Odontología
- Auxiliar de Rehabilitación
- Auxiliar Clínico Veterinario

EMPRESARIALES
- Auxiliar Administrativo
- Contabilidad
- Técnicas de Venta
- Marketing
- Exportación/Importación
- Experto Técnico Inmobiliario
- Técnico en Gestión Laboral
- Gestión y creación de PYMES
- Asesor Fiscal
- Técnico en Gestión Financiera de la Empresa
- Técnico en Gestión Medioambiental
- Técnico en Sistemas de Calidad ISO 9000 y 14000
- Técnico en Prevención de Riesgos Laborales
- Master en Prevención de Riesgos Laborales

Especialidades:
- Ergonomía y Psicosociología
- Higiene Industrial
- Seguridad

TÉCNICOS
- Maestro Albañil
- Técnico en Construcción
- Técnico en Mantenimiento Industrial
- Delineante en Construcción con AutoCAD y AutoARQ
- Instalador Electricista
- Fontanería y Electricidad
- Fontanero
- Carpintero-Ebanista
- Electrónica Digital
- Electrónica y Microelectrónica
- Mecánica del Automóvil
- Mecánico de Motos

TURISMO Y HOSTELERÍA
- Cocinero Profesional
- Camarero Profesional
- Gestión de Restaurantes
- Gestión Hotelera
- Gestión de Turismo Rural
- Enología

BELLEZA Y MODA
- Esteticista
- Peluquería
- Corte y Confección
- Diseño de Modas

OPOSICIONES
- Auxiliares de Ayuntamiento
- Auxiliares de Justicia
- Policías Locales
- Policías Nacionales

- Título Oficial
- Preparación para Título Oficial
- Preparación para Estudios Oficiales
- Universidad Ramón Llull
- Deusto Formación
- APETI
- Certificación Microsoft Office Specialist (MOS)

No esperes más, en CEAC **te ayudamos de la forma más fácil y con todas las ventajas** de la mejor formación a distancia: **libertad de horarios**, temarios actualizados elaborados por **profesionales en la materia**, Internet y las **últimas tecnologías y un equipo docente especializado** a tu entera disposición. Además, cuentas con el **aval de prestigiosas entidades** y una **bolsa de trabajo CEAC-Adecco** en la que podrás participar cuando quieras.

Date prisa y consigue lo que te propongas con CEAC.

Aquí empieza tu futuro



Centro de Estudios

902 10 20 30 · **www.ceac.com** · SMS **Envía CEAC al 5045** (Coste. 0'30€+IVA) · FAX **93 446 51 01**

INFÓRMATE HOY MISMO SIN COMPROMISO. *Envía este cupón a CEAC (C/ Perú 164, 08020 Barcelona) y, junto a la información del curso, recibirás de regalo este exclusivo bolígrafo de diseño.*

GRATIS

Curso/s sobre el que deseo recibir información

Motivo ◯ *Interés Personal* ◯ *Interés Profesional*

Nombre y apellidos

Domicilio *Nº* *Piso* *Puerta* *C.P.*

Población *Provincia*

Tel. particular *Tel. trabajo* *Fecha de nacimiento* *Nacionalidad*

Profesión *Email*

Los datos personales que usted nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de CENTRO DE ESTUDIOS CEAC, S.L., para gestionar la relación comercial con usted. Usted tiene los derechos de acceso, cancelación, rectificación y oposición, que podrá ejercitar mediante carta dirigida a esta compañía Calle Perú 164, 08020 Barcelona. Es posible que en un futuro -incluso finalizada nuestra relación comercial - utilicemos sus datos personales para informarle sobre nuestros productos y/o servicios o que comuniquemos tales datos a las empresas que integran el grupo mercantil Planeta, así como a otras empresas asociadas a la Federación Española de Comercio Electrónico y Marketing Directo que desarrollen su actividad en los sectores editorial, financiero, textil, belleza, hogar, cuidado personal, ONG, turismo, enseñanza y/o comunicación, con el fin de que le informen sobre los productos o servicios que comercialicen. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios o de los de terceras empresas, señale con una "x" esta casilla ◯

Primer Método de Enseñanza a Distancia avalado por el Certificado de Calidad ISO 9002

CÓDIGO PERSONAL 9Z428



PACK LAS AVENTURAS DE INDIANA JONES

En Busca del Arca Perdida / Indiana Jones y el Templo Maldito/ Indiana Jones y la Última Cruzada

AÑOS TREINTA, unos días convulsos y trepidantes en los que la superstición ya ha quedado sepultada por la imparable modernidad. Pero todavía hay gente que se mueve entre las leyendas de otros tiempos y vive aventuras a la vieja usanza. Gente como el prestigioso arqueólogo Indiana Jones, que se dedica a recorrer los lugares más inhóspitos de la tierra en busca de antiguas reliquias. En su primera aventura, *En Busca del Arca Perdida*, Indy se deja la piel buscando el arca de la alianza y apartando al ejército nazi de su camino. La segunda película, *Indiana Jones en el Templo Maldito*, se remonta unos años antes y enfrenta a nuestro héroe a un culto demoníaco que esclaviza niños. La tercera nos presenta a un doctor Jones más entradito en años persiguiendo el Santo Grial con la ayuda de su padre. Este majestuoso y esperado *pack* compila por fin la célebre trilogía Spielbergiana del aventurero Indiana Jones, magníficamente interpretado por Harrison Ford. No busquéis reflexiones sesudas; esto es cine de aventuras en estado puro realizado por uno de los mayores expertos en el tema. La compra es obligada.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **STEVEN SPIELBERG**

INTÉRPRETES: **HARRISON FORD, KAREN ALLEN, SEAN CONNERY, KATE CAPSHAW**

AUDIO: **INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1, CASTELLANO EN DOLBY SURROUND Y CATALÁN EN MONO**

GÉNERO: **AVENTURAS**

DISTRIBUIDOR: **PARAMOUNT**

EXTRAS

- Largometraje documental Indiana Jones sobre cómo se hizo la trilogía.
- Los especialistas de Indiana Jones.
- El sonido de Indiana Jones.
- Tráilers.
- Acceso exclusivo a la sede Web de Indiana Jones en DVD-Rom.

LA NOCHE DEL CAZADOR

UN PREDICADOR alto y guapo, con las palabras «amor» y «odio» tatuadas en los nudillos de ambas manos, recorre la región difundiendo el evangelio. Y dejando un reguero de mujeres asesinadas a su paso. Ahora, su objetivo es conseguir con diez mil dólares, pero sólo dos niños saben dónde se encuentran. El horror no ha hecho más que comenzar. ¿Una de las películas más escalofriantes y terroríficas de la historia del cine? Sin duda. *La Noche del Cazador* es un clásico del terror psicológico que ha perdurado a pesar del paso de los años como una obra maestra del *thriller*. Han pasado ya casi cincuenta años desde su estreno, pero ni siquiera el reciente *remake* de Martin Scorsese -*El Cabo del Miedo*- puede equipararse. Si quieres un clásico del terror, ya sabes qué película tienes que comprar. Robert Mitchum está que espanta.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **CHARLES LAUGHTON**

INTÉRPRETES: **ROBERT MITCHUM, SHELLEY WINTERS, JAMES GLEASON**

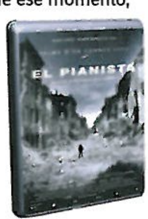
AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN E ITALIANO EN MONO**

GÉNERO: **THRILLER**

DISTRIBUIDOR: **FOX**

EL PIANISTA

VARSOVIA, 1939. Wladyslaw Szpilman es un célebre pianista de origen judío sorprendido por el ataque de la artillería nazi. A partir de ese momento, será testigo de la ocupación en Polonia. El destino lo salva de la deportación y permanece en el corazón del devastado gueto de Varsovia. Ya en los días finales de la guerra, su talento musical le salvará la vida cuando un oficial alemán descubre dónde se esconde. Conmovedor, espectacular y memorable ejercicio de reflexión el que propone Roman Polanski en esta obra mayor que retrata el horror nazi desde una perspectiva distinta: la de los sentimientos. No en balde, el director de *Chinatown* ganó el Oscar a pesar de sus problemas con la ley estadounidense. Este DVD, además, llega con un disco especial de extras.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **ROMAN POLANSKI** INTÉRPRETES: **ADRIEN BRODY, THOMAS KRETSCHMANN** AUDIO: **ESPAÑOL, CATALÁN, EUSKERA E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1** GÉNERO: **DRAMA** DISTRIBUIDOR: **WALT DISNEY / BUENAVISTA**

TERMINATOR 3

JOHN CONNOR vive atemorizado por todo lo sucedido años atrás: no tiene teléfono, no trabaja, no utiliza tarjeta de crédito. No sabe que el Juicio Final se acerca y la rebelión de las máquinas está a punto de comenzar. SkyNet manda a su robot más avanzado, la T-X, para que acabe con John y con la que será su esposa. Por su parte, la resistencia humana envía desde el futuro a Terminator para salvarlos a los dos. Vuelve la saga de los robots del futuro en un nuevo intento por redimensionar la leyenda de la rebelión de las máquinas esbozada en las dos primeras partes. *Terminator 3* es una repetición de las constantes que apuntó Cameron en *T2* que sólo cuenta con una única variante: la máquina asesina es una chica guapa. Por supuesto, hay un disco sólo para los extras.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **JONATHAN MOSTOW** INTÉRPRETES: **ARNOLD SCHWARZENEGGER, NICK STAHL, CLAIRE DANES** AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1, DTS. INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1. CATALÁN EN DOLBY SURROUND** GÉNERO: **CIENCIA-FICCIÓN** DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA**



móvil
Juega con tu móvil
JUEGOS
Ya posees la máquina más poderosa de juegos del planeta...
... tu teléfono móvil
NUEVO LANZAMIENTO
EN OCTUBRE EN TU QUIOSCO
MoviStar e-moción y SIEMENS mobile
te regalan un Siemens M55 para que te descargues en exclusiva el Fifa 2004
En el N.º 1:
Lara en el N-Gage
¿Qué teléfono móvil comprar?
Más de 20 juegos a análisis
Guía completa para empezar a jugar con el móvil
móvil
JUEGOS
Juega con tu móvil
Número 00
20+
JUEGOS
La Venus de bolsillo
Lara en el N-Gage
El prodigio de Nokia en profundidad
CON SUS APASIONANTES JUEGOS, INCLUIDO
TOMB RAIDER!
MoviStar e-moción
TE REGALA ASTRO 3003
Star Trek Nemesis
Tiger Woods 2003
Y Gana...
1 Sagem MyX-2
¿Qué



PRÓXIMO NÚMERO

REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD

DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



- **PROJECT GOTHAM RACING 2**
  Uno de los juegos más esperados del año. Realismo y espectáculo a partes iguales.
- **MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS**
  Basado en el popular juego de cartas, éste es un singular juego de lucha por turnos.
- **METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM**
  Defiende la ciudad de los robots del ataque de las legiones del General Corrosive.
- **DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE**
  Todos los populares personajes de Disney en un divertido juego de deportes extremos.
- **SSX 3**
  Vuelve en plena forma uno de los mejores juegos de *snowboard* del mercado.
- **MIDTOWN MADNESS 3**
  ¿Te atreves a surcar las calles de la ciudad a toda pastilla? Con este juego puedes y debes...
- **FREAKY FLYERS**
  Las aeronaves más alocadas de la historia van a surcar los cielos compitiendo entre sí.
- **KAO THE KANGAROO 2**
  Ya puedes dar saltos de alegría. Este divertido juego de plataformas vuelve a tu Xbox.
- **NHL 2K4**
  La popular franquicia de Sega retorna a nuestra consola de forma más espectacular que nunca.
- **NBA 2K4**
  ¡Canasta de tres puntos! Vive toda la emoción del baloncesto con este juego de Sega.

NUEVOS ANÁLISIS

- Dino Crisis 3
- FIFA 2004
- SSX 3
- Project Gotham Racing 2
- Top Spin
- Rainbow Six 3
- Amped 2
- Broken Sword: El Sueño del Dragón
- Dinasty Warriors 4
- XIII

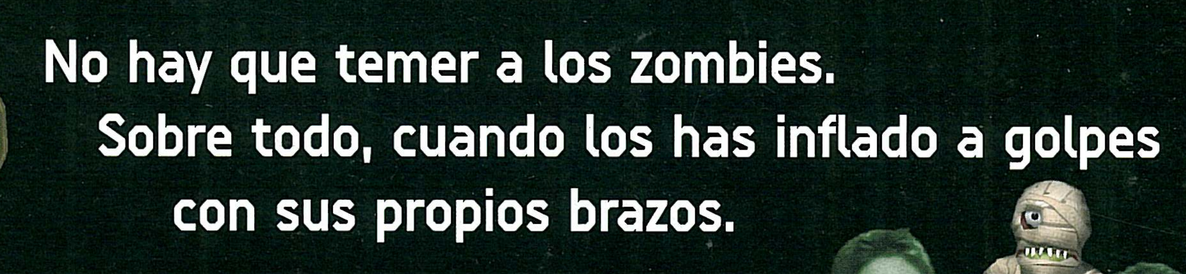
... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

¡VÍDEOS EN EL DVD!

- Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- Secret Weapons Over Normandy
- Mafia
- Ford Racing Evolution
- Dungeons & Dragons Heroes

...Y más vídeos de juegos Xbox

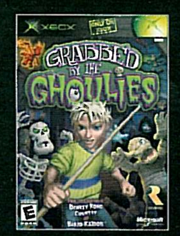
*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.



THWACK!!!

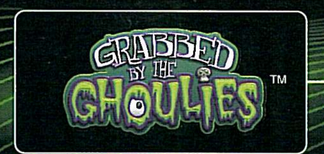
From the makers of Donkey Kong Country and Banjo-Kazooie

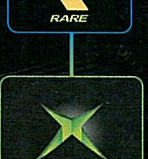




Bienvenido la Morada de los Monstruos, la mansión embrujada del perverso Baron von Ghoul. Cooper y tú tenéis que pelear contra todo lo que el malvado Barón pondrá en vuestro camino. Armados con sillas, tacos de billar y mesas, os abriréis paso a golpes por más de 50 salas, machacando esqueletos, a patadas con pequeños demonios ninja y a trompazos con los pollos vampiro y más hordas de otros seres diabólicos que pelean sucio. Y todo ello, intentando que no os muerdan, os quemen o, incluso, os conviertan en momias. Así que respira hondo y olvida tus miedos, te aguarda toda una mansión que destrozar.

RARE





it's good to play together

xbox.com/ghoulies
xbox.com/es-es/ghoulies

2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo Microsoft Games Studio. Grabbed by the Ghoulies, Banjo-Kazooie, Rare, el logo The Rare, Xbox y los logos Xbox son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation o de Rare Limited en Estados Unidos y/o en otros países. Rare Limited es una subsidiaria de Microsoft Corporation. El icono de clasificación por edad es una marca de Interactive Digital Software Association.



Se está entrenando para su próximo partido.
¿Cómo estás?
NOKIA
01 0-0
EA SPORTS FIFA Football 2003 Mobile International Edition*
Elige entre más de 80 videojuegos de Vodafone live!
Coste por descarga de 3 €, impuestos indirectos no incluidos. Tráfico GPRS según tarifas vigentes.
vodafone™ live!
Juega a todo color con vibración y alucina con los gráficos en 3D y los sonidos. Efectos tan reales que creerás estar jugando en una videoconsola.
Infórmate en www.live.vodafone.es
"Official FIFA licensed product. The FIFA logo (c) 1977 FIFA TM. Player names used under license from FIFPro, national teams, clubs and/or leagues. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA SPORTS? is an Electronic Arts? brand. Developed by Distinctive Developments Ltd on behalf of Electronic Arts. ©2003 Distinctive Developments Ltd. All rights reserved. Certain materials © 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Co-developed and distributed on behalf of Electronic Arts Inc. by Digital Bridges Ltd."